

**Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Instituto de Psicologia
Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social**

**Encontros Virtuais e IRContros Reais:
Um estudo etnográfico sobre
as redes de relações no ambiente virtual dos chats.**



Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social da UFRJ, como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre.

Orientadora: Prof^a Dr^a Rosa Maria Leite Ribeiro Pedro.
Aluna: Gabriela Machado-Guimarães Borges

Fevereiro de 2003

**Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Instituto de Psicologia
Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social**

**Encontros Virtuais e IRContros Reais:
Um estudo etnográfico sobre
as redes de relações no ambiente virtual dos chats.**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social da UFRJ, como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre.

Orientadora: Prof^ª Dr^a Rosa Maria Leite Ribeiro Pedro.
Aluna: Gabriela Machado-Guimarães Borges

Fevereiro de 2003

FICHA CATALOGRÁFICA

Borges, Gabriela Machado-Guimarães

Encontros Virtuais e IRcontros Reais: Um estudo etnográfico sobre as redes de relações no ambiente virtual dos chats./ Gabriela Machado Guimarães Borges. Rio de Janeiro: UFRJ/CFCH/IP/EICOS, 2003.
xi, 225p. il.

Dissertação: Mestrado em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social.

1. Etnografia 2. Redes de relações sociais 3. Redes 4. Novas Tecnologias 4. Dissertação

I. Universidade Federal do Rio de Janeiro. II. Título.

Agradecimentos

Sem a importante ajuda de uma série de pessoas eu não conseguiria ter feito este trabalho. Espero conseguir lembrar de todos nestes singelos agradecimentos. Singelos porque muitas das ajudas recebidas são impagáveis. Agradeço então:

À minha família. À minha mãe Edna, pelo que sou; por todo amor e incentivo dedicado a mim; em quem sempre me baseei para poder alcançar meus vãos. Ao meu pai Gerson; minha saudosa avó Edna; meus primos Eduardo, Zezé, Carolina, Henrique, Edgar e Luciana; meus sobrinhos “tortos” Paulinho, Duda, Bernardinho 1 e 2, e Ana Júlia pelo apoio e carinho.

À minha orientadora, Rosa Maria Leite Ribeiro Pedro, por ter aceito participar desta desafiante empreitada e, na medida do possível, ter me instigado com perguntas e leituras aparentemente despropositais; pela confiança, rigor, carinho e cuidado que sempre permeou todas as orientações, sendo tanto uma boa orientadora, quanto uma grande amiga.

À minha co-orientadora, Maria Lúcia Rocha Coutinho, por ter me incentivado sempre, através de leituras e conversas, enfim, por ter sido sempre uma amiga querida, e uma profissional muito competente.

Ao CNPq, pela bolsa de mestrado que tanto ajudou em meus trabalhos de campo e viagens de trabalho e participação em congressos; à Universidade Federal do Rio de Janeiro; ao Instituto de

Psicologia; ao Programa EICOS e todos os seus funcionários, por terem me acolhido, para realizar este trabalho.

Aos meus professores de graduação em Ciências Sociais na UFRJ, especialmente Gláucia Villas Boas, Marco Antônio Teixeira Gonçalves, Peter Fry e Luis Fernando Dias Duarte por terem me ensinado o gosto pela pesquisa. Ao Professor Marcos Palácios, da UFBA, por todo o incentivo que me deu, mesmo estando tão longe. Às minhas colegas de graduação, especialmente Alessandra, Haydèe e Cecília que desde o início apostaram no meu trabalho.

Ao Rodrigo pela carinhosa iniciação no IRC. À amiga Margareth pelo apoio e incentivo nas horas em que mais precisei.

A todas as professoras com quem convivi no mestrado, pelos incentivos e sugestões. A Henrique Antoun pela participação na banca de qualificação e pelas maravilhosas aulas na Escola de Comunicação. Ao Professor Francisco Coelho pelo incentivo e por participar da minha banca de mestrado.

Aos amigos de mestrado Ana Lúcia, César, Juliana, Mônica e Leandro, entre outros. Ao Julio César, em especial, pela ajuda com os autores, com os conselhos, com as conversas. Um verdadeiro amigo, irmão e companheiro de luta, que ganhei em tão pouco tempo de convivência e que, com certeza, continuará sendo sempre.

Aos colegas que fui conhecendo à medida que fui percorrendo este caminho; a Jayme, por ter representado, sem querer, é bom que se diga, um papel fundamental quando me iniciei neste tema.

Aos meus “nativos”, tão próximos e, ao mesmo tempo, tão distantes, pelo acolhimento, compreensão, brincadeiras, e risadas durante meu trabalho de campo. Às amigas Patrícia e Josèe pela ajuda nos textos em inglês e francês. Aos amigos e profissionais que ajudaram na manutenção da “Sherry Turkle”, meu computador, a quem delego várias tarefas, e sem o qual este trabalho não poderia ter sido realizado (afinal, tenho que ser simétrica para seguir a onda das redes sócio-técnicas).

Não sei se estou esquecendo alguém importante. Se o estiver, me desculpe, não foi proposital...Mas enfim, agradeço a todos vocês por terem, simplesmente, acreditado no meu sonho...

Resumo

O objetivo desta pesquisa foi realizar um estudo etnográfico com a intenção de analisar a socialidade e as redes de relações sociais que se constituem no ciberespaço, aprofundando a discussão da bibliografia especializada. Considerando que o ciberespaço é composto por vários espaços de socialidade diversos, habitados por pessoas das mais diferentes culturas, escolheu-se um desses espaços, o IRC, e dentro do mesmo, uma realidade particular, os canais de faixa etária. Acompanhou-se a vida de um canal etário por cerca de um ano, recuperando sua história através de depoimentos dos usuários fundadores. A análise da constituição das redes de relações foi feita a partir do exame da formação dos agrupamentos de usuários e seus posicionamentos no canal. Para tanto, foi necessário atentar para os múltiplos pertencimentos dos usuários e agrupamentos, o que apontou a necessidade de uma contextualização mais ampla dos usuários em relação à rede sócio-técnica do canal, que integra humanos e não-humanos e os planos *on-line* e *off-line*. Dessa forma, a perspectiva aqui desenvolvida articulou as experiências *on-line* e *off-line* dos usuários, investigando algumas características sociológicas dos seus membros para procurar padrões de agrupamento e também as experiências coletivas *off-line* (*IRContros*). Também procurou-se integrar os fatores humanos e não-humanos envolvidos nas interações.

Abstract

The purpose of this research was to perform an ethnographic study with the aim of analyzing the sociality and the net of social relations which are constituted in cyberspace, broadening the discussion in the specialized bibliography. Considering that the cyberspace is made of various spaces of diverse sociality, inhabited by people of different cultures, one of these spaces was chosen, the IRC, and in its range, one particular reality, the age defined channels. The daily life of such age defined channel was followed for about one year, recovering its history through statements of the founding users. The analysis of the constitution of relationship nets was made from the scrutiny of the formation of users groups and their position in the channel. To such extent, it was necessary to observe the multiple belongings of users and groups, which indicated the need of a wider context of users in relation to the channel's socio-technical net, integrating humans and non-humans, and the levels on-line and off-line. Therefore, the perspective developed, articulated the experiences on-line and off-line of the users, investigating some sociological features of its members, to discern patterns of grouping and also collective experiences off-line (*IRCmeetings*). It was also aimed to integrate the human and non-human factors enrolled in the interactions.

Índice

Introdução	01
Capítulo 1 – Tecnologia e Sociedade: Para compreender o mundo através das redes	11
1.1. Da Comunidade às Comunidades Virtuais	12
1.2. As Comunicações Mediadas por Computador, ou, simplesmente, as CMC's	20
1.3. A ordem social das redes	25
1.4. As novas formas de socialidade na Atualidade	28
1.5. Redes Híbridas – para pensar a socialidade no ciberespaço	32
Capítulo 2 – Contextualização das possibilidades de interação virtual	38
2.1. Breve descrição do funcionamento	39
2.2. O IRC e suas instituições	44
2.2.1. O primeiro contato	46
2.2.2. Rituais de aproximação	52
2.2.3. Apresentação on-line	55
2.2.4. Você vem sempre aqui?	59
2.2.5. Códigos de linguagem	60
2.2.6. Hierarquia nos Canais	66
2.2.7. Netiquetas	72
2.2.8. Bot?!? Que bicho é esse?	74
2.2.9. Ir aos IRContros	79
Capítulo 3 – Pesquisando no #coroas	86
3.1. A Perspectiva Etnometodológica	87
3.2. Observando o #coroas	94
3.3. O trabalho de campo: as técnicas metodológicas utilizadas	96
3.4. Os procedimentos	99
3.5. As técnicas e os procedimentos de análise dos dados	103
3.6. Questões éticas relacionadas à utilização dos materiais coletados	110
Capítulo 4 – Canal #coroas da BrasIRC: uma história de vida	114
4.1. Análise Diacrônica	116
4.1.1. Análise Diacrônica	116
4.1.2. Consolidação	120
4.1.3. Privatização	126
4.1.4. Situação atual	130
4.1.5. Quadro dos operadores atuais do #coroas	133
4.2. Análise Sincrônica	137
4.2.1. “Panelinhas” – um canal sem amigos?	138
4.2.2. Agrupamentos	142
4.2.3. Hierarquias alternativas	147
4.2.4. Hierarquias técnicas	152
4.2.5. Problemas no canal	153
Capítulo 5 – Considerações finais. As redes nas redes: as novas formas de agrupamentos	156
Bibliografia	170

<i>Anexo I – Glossário</i>	177
<i>Anexo II – Comandos de IRC</i>	183
<i>Anexo III – História do IRC</i>	187
<i>Anexo IV – Formas de comunicação pela Internet: Usos e características das formas de comunicação virtuais</i>	192
<i>Anexo V – Reconstrução da história do canal por seus usuários</i>	200
<i>Anexo VI – Estatísticas do #coroas</i>	209
<i>Anexo VII – Os emoticons como ferramenta para a socialização</i>	213

Índice de Figuras

<i>Figura 1 – Tela do IRC apresentando a janela de status</i>	40
<i>Figura 2 – Listagem de canais</i>	41
<i>Figura 3 – A imagem de um canal</i>	42
<i>Figura 4 – Janela do PVT</i>	44
<i>Figura 5 – Trajetória individual e trajetória de um canal</i>	46
<i>Figura 6 – Formulário de IRC</i>	48
<i>Figura 7 – Configuração do UserId</i>	48
<i>Figura 8 – Divulgação de IRContro recebido por e-mail</i>	82
<i>Figura 9 – Posições de status e agrupamentos</i>	135

Índice de Quadros

<i>Quadro 1 – Partes da máscara de identificação do usuário</i>	49
<i>Quadro 2 – Alguns tipos de canais de IRC.</i>	51
<i>Quadro 3 – Serviços da BrasIRC</i>	57
<i>Quadro 4 – Hierarquia dos operadores junto ao Chanserv</i>	72
<i>Quadro 5 – Resumo das gerações do #coroas</i>	130
<i>Quadro 6 – Quadro resumido das Gerações do #coroas – Análise Diacrônica</i>	137
<i>Quadro 7 – Quadro resumido dos Agrupamentos do #coroas – Análise Sincrônica</i>	137
<i>Quadro 8 – Serviços de Internet voltados para a interação</i>	192
<i>Quadro 9 – Informações sobre as redes brasileiras de IRC</i>	199

Índice de Tabelas

<i>Tabela 1 – Entradas em campo no #coroas por quantidade de logs, tempo e unidades de Texto</i>	95
<i>Tabela 2 – Entradas em campo no #coroas por dia da semana</i>	96
<i>Tabela 3 – Duplo pertencimento aos agrupamentos do #coroas</i>	143
<i>Tabela 4 – Agrupamentos segundo gerações do #coroas</i>	144
<i>Tabela 5 – Agrupamentos segundo citação no #coroas</i>	145
<i>Tabela 6 – Agrupamentos segundo quantidade média de citação no #coroas</i>	145
<i>Tabela 7 – Agrupamentos segundo assiduidade no canal #coroas</i>	145
<i>Tabela 8 – Agrupamentos segundo participação nos IRContros do #coroas</i>	145
<i>Tabela 9 – Relacionamento dos agrupamentos segundo cumprimentos no #coroas</i>	146

Introdução

Incio a dissertação com um convite: seguir desde a Introdução às Considerações Finais minha argumentação sobre socialidade e redes de relações sociais em um pequeno recanto do ciberespaço. À primeira vista pode parecer um convite um pouco difícil de ser aceito, afinal, do que se trata? Que coisa estranha é essa? No entanto, posso garantir que alguns de nós, ou todos nós, já se viu pensando em como nossas vidas mudaram depois do advento de todas essas parafernalias *high-tech* que nos circundam. Mais ainda, muitos de nós, por curiosidade, já entrou numa sala de *chat*^{1, 2} para ver como funciona, e o que acontece naqueles espaços.

De acordo com Manuel Castells (1999), vivemos em um momento histórico - identificado como Revolução da Tecnologia da Informação -, da mesma proporção da Revolução Industrial do século XVIII, induzindo um padrão de descontinuidade nas bases materiais da economia, da sociedade e da cultura. As diversas características que a atual Revolução da Tecnologia da Informação apresenta, e que a distinguem das revoluções tecnológicas anteriores, são elementos fundamentais para a discussão central deste trabalho.

As novas tecnologias de informação devem ser entendidas não apenas como ferramentas a serem utilizadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem ser os mesmos. Os usuários podem assumir o controle da tecnologia, como é o caso da Internet. Pela primeira vez na

¹ Conversa particular que acontece de *cliente* para *cliente*.

² Todos os termos em *itálico* constam do **ANEXO I – Glossário**. Quando da sua primeira aparição no texto, seu significado também constará das notas de rodapé da página referente.

história, a mente humana é uma força direta de produção e não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo. Assim, computadores, sistemas de comunicação, decodificação e programação genética são amplificadores e extensão da mente humana. O que pensamos e como pensamos é expresso em bens, serviços, produção material e intelectual. A integração crescente entre mentes e máquinas altera fundamentalmente a relação natureza/cultura, homem/máquina.

Um outro importante ponto de distinção que podemos apontar é a construção da “virtualidade real”. Para sua compreensão devemos antes lembrar que toda Cultura é formada por processos de comunicação e que todas as formas de comunicação são baseadas na produção e consumo de símbolos. Portanto, não existe uma separação entre “realidade” e representação simbólica. Em todas as sociedades, a humanidade tem existido em um ambiente simbólico e atuado por meio dele.

Além disso, temos, também, que recorrer aos conceitos de “virtual” – que existe na prática, embora não estrita e nominalmente, mas em potência – e o de “real” – que existe de fato. Sendo assim, a realidade, como é vivida, sempre foi virtual porque sempre é percebida por símbolos potencializadores da prática. É exatamente esta capacidade que todas as formas de linguagem têm de codificar a possibilidade e de dar abertura a uma diversidade de interpretações que faz com que as expressões culturais tornem-se distintas do raciocínio formal. É isto que possibilita a interação mútua em diversas dimensões, algumas explícitas e outras implícitas. Todas as relações são comunicadas por símbolos, e na comunicação humana, independentemente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, percebidos de maneira virtual.

Sendo assim, o sistema de comunicação atual gera uma virtualidade real, ou seja, é um sistema em que a própria realidade, entendida aqui como a experiência simbólica/material das pessoas é inteiramente virtual, onde a potencialidade pode vir a se tornar real.

Todos estes acontecimentos de importância histórica surgidos a partir da Revolução das Tecnologias de Informação contemporânea, têm transformado o cenário social da vida humana. Tal revolução tecnológica, concentrada nas tecnologias de informação, está remodelando a base material da sociedade em ritmo acelerado.

Este novo sistema de comunicação, que fala cada vez mais uma língua universal digital, está promovendo, ao mesmo tempo, uma integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura. As redes interativas de computadores estão crescendo, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, da mesma forma, sendo moldadas por ela. As novas tecnologias de informação teriam, a partir desta perspectiva, a função de integrar o mundo em redes globais de instrumentalidade.

Foi exatamente a partir de todas essas minhas curiosidades que, em meados de 1996, comecei a me interessar pelos bate-papos na Internet, não apenas como um espaço de lazer, mas como um campo rico de estudos para as Ciências Sociais. Nesta mesma época estava inscrita na disciplina de Gênero e Sexualidade (IFCS/UFRJ), cujo trabalho de fim curso era traçar o perfil sexual de um casal. Aproveitei a oportunidade (e o “vIRCio”, devo confessar) para “experimentar” este novo campo de pesquisa. Como seria realizar um trabalho qualitativo no plano virtual dos *chats*? A experiência foi muito interessante e meu professor me trouxe questões metodológicas que me fizeram ter mais interesse ainda por aquele ambiente.

Iniciei, então, uma pesquisa solitária na própria Internet sobre este tema. Fiquei encantada ao perceber como a Internet pode ser utilizada como uma excelente ferramenta de coleta de dados para todo e qualquer tipo de assunto. Descobri, em *sites*³ específicos, muitas outras pessoas no Brasil, que também estavam começando a se interessar pela Internet como um novo ambiente de interação. Com algumas entrei em contato, por *e-mail*⁴, e mantive longas conversas *on-line*^{5,6}, (destes, a maioria vim a conhecer pessoalmente mais tarde).

Em 1998, junto com o Prof^a José Augusto Rodrigues, do curso de Ciências Sociais da UERJ, montei o Laboratório de Estudos do Ciberespaço – o LESC, como ficou sendo conhecido -. Esse projeto teve como principal objetivo criar um espaço no Rio de Janeiro para começarmos a discutir este tema. Desde o início, senti falta de espaços de pesquisa e discussão. Com quem conversar? O que ler? Como? Onde? Hoje, o LESC, funciona apenas no plano virtual. Não fazemos mais reuniões, nem nos encontramos. Todo início é muito difícil.

Encontrar um lugar de onde partir. Ter com quem dividir dúvidas, questões e angústias. Durante os três primeiros anos em que comecei a me dedicar a estudar os bate papos da Internet senti muita solidão, mas não me abati. Nesta época reuni um grande material bibliográfico e alguma experiência nos *chats*. Mesmo sem saber muito bem como proceder – apenas me pautando no que havia aprendido durante minha graduação, em termos de pesquisa, e nas leituras de experimentos

³ Uma página na Internet.

⁴ Acrônimo de *Electronic mail*. Correio eletrônico, via Internet, que se processa através de aplicativos específicos, ou por meio de navegadores que tenham esta função.

⁵ Termo utilizado para se referir a algum evento conectado à Internet.

⁶ Aqui se segue uma orientação semelhante às de Guimarães Jr. (2000) e Aranha Filho (*e-mail*, 23/11/98), utilizando os termos *on-line* e *off-line*, emprestados da informática, para distinguir analiticamente os contextos mediados pela rede daqueles não mediados por essa tecnologia, ao invés dos termos real e virtual.

de outros pesquisadores do tema -, fui tateando no campo escuro do trabalho de campo no ambiente virtual.

Comecei a entender que estava me situando em um espaço interdisciplinar, onde pude encontrar algumas questões e possibilidades sugeridas pela sociologia da ciência, com Bruno Latour (1996). A proposta é de uma Antropologia que enfoque as lógicas sociais que constituem e são constituídas pelos objetos, estabelecendo os princípios do que viria a ser uma Antropologia da Informática, ou, uma Antropologia que tome os objetos em dados contextos sócio-culturais como indissociáveis das relações cotidianas de interação social.

Ao longo deste meu longo percurso, percebi que não poderia deixar a tecnologia fora da análise, nem tomá-la como determinante na interação. A solução foi adentrar os estudos da perspectiva da Sociologia da Ciência e da Tecnologia, desenvolvida por Latour e Woolgar (1997). Através das noções de redes sócio-técnicas, tradução e híbrido, pude tentar integrar formação de grupos, programas, encontros face a face, entre outras “coisas”, através de um diálogo muito frutífero com leituras como a de Eduardo Ribeiro (1998) e meus colegas de programa.

Todas estas questões me foram apresentadas no mestrado, no EICOS, que me serviu de porto seguro para poder, finalmente, desenvolver meus trabalhos com tranquilidade e com ótimas parceiras. Assim, consegui me preparar e produzir este trabalho que tem como objetivo final

investigar trajetórias e formações de grupos no interior do ciberespaço, entendido aqui como um conjunto de espaços de socialidade proporcionados pelas novas tecnologias de CMC⁷.

O ciberespaço é composto por inúmeros ambientes, com diferentes recursos para a interação e que são habitados por usuários localizados nas mais diversas culturas e países. Portanto, no plano *on-line*, é preciso partir de algum lugar. Na Internet existe uma variada gama de serviços de bases de dados, bate-papos, transferência de arquivos, acesso remoto a computadores, etc. sendo assim, optei pelo espaço do Internet Relay Chat (IRC), um dos sistemas de bate papo mais antigos da Internet, onde a técnica/tecnologia apresenta um papel importante na estruturação da socialidade, de uma forma muito mais evidente que em outros serviços da Internet.

Além dessa motivação, a escolha do IRC foi feita também pelos recursos disponíveis para registrar todos os eventos do bate papo, através do registro automático do *software*⁸ em arquivos *log*⁹. Tal registro de interação quase completa¹⁰ possibilitou analisar os eventos mais cotidianos da vida do *canal*¹¹, fundamental para perceber a emergência e dissolução dos agrupamentos de uma forma não intrusiva, que foi sendo complementada com as declarações dos informantes, obtidas em entrevistas. Ao mesmo tempo em que abriu essa oportunidade única para a análise sociológica, esse tipo de metodologia trouxe junto à preocupação ética relacionada com o exercício de esmiuçar a vida do *canal* e ao mesmo tempo ter que preservar o sigilo das

⁷ Para alguns autores, o *ciberespaço* envolve outras formas de comunicação mediadas por computador além da Internet (Escobar, 1994), outros serviços de comunicação como o serviço telefônico de “disque-amizade” (Guimarães Jr., 2000) e os ambientes de realidade virtual não ligados em rede (Lemos, s/d).

⁸ Um programa de computação.

⁹ Trata-se de um arquivo de registro de eventos no formato de texto simples, que é gravado automaticamente pelo programa de IRC.

¹⁰ O registro não é completo, pois lhe falta toda a parte de interação privada entre os demais usuários.

¹¹ Espaço onde se desenvolvem os papos coletivos entre os usuários do IRC.

informações e a integridade dos informantes. Por isso, adotei uma política ética rigorosa na utilização dos materiais¹², como será considerado no **Capítulo 3**.

Mesmo dentro do IRC existe muita heterogeneidade, pois o ambiente é composto por inúmeras redes¹³ com algumas centenas de *canais* com subculturas distintas. Novamente foi necessário escolher um lugar de onde falar. A pesquisa foi realizada no *#coroas*, um tipo de *canal* classificado como etário, no qual as referências espaciais e *off-line*¹⁴, em geral, são fatores constitutivos na socialidade ali constituída. O *#coroas* é um *canal* grande, tendo cerca de 200 frequentadores assíduos e atingindo picos de mais de 100 usuários ao mesmo tempo. O *canal* foi fundado no segundo semestre de 1996 e sua história está na memória dos frequentadores. O *#coroas* é tomado nesta pesquisa como um estudo de caso de uma realidade mais geral dos *canais* estabelecidos¹⁵ nas redes de IRC brasileiras e de outros países¹⁶.

No **Capítulo 1** busco consolidar os conceitos utilizados no decorrer do texto, especialmente os conceitos como os de socialidade, rede e agrupamentos, utilizando para isso, alguns autores clássicos e a literatura específica. No **Capítulo 2**, descrevo o IRC como formado por vários espaços de socialidade, apresentando suas principais instituições a partir da trajetória de um neófito. No **Capítulo 3**, apresento a metodologia utilizada, bem como discuto algumas questões éticas ligadas ao uso das informações obtidas, a partir da trajetória que desenvolvi no ambiente

¹² Seguindo uma política rigorosa de sigilo das informações obtidas durante a pesquisa de campo, tive que mudar todos os nomes de pessoas e lugares.

¹³ Embora utilize a estrutura mais geral da Internet, o IRC não é formado por uma única rede mundial, mas se constitui de redes próprias de *servidores*, que costumam ser “regionais”, isto é, com *servidores* em poucos países, como será apresentado nos **Capítulos 2 e 4**.

¹⁴ Fora do ambiente virtual.

¹⁵ Um *canal* estabelecido é aquele registrado, frequentado por um público grande e com uma história, como apresentado no **Capítulo 2**.

¹⁶ Tais tipos também são comuns nas salas de bate papo de *Webchat* dos principais portais brasileiros, como o Universo OnLine (UOL) e Terra.

durante a pesquisa. No **Capítulo 4** procuro apresentar esta análise a partir de uma perspectiva diacrônica e sincrônica. Durante a pesquisa fui criando algumas categorias. Por um lado, desenvolvi categorias para marcar as gerações¹⁷ de usuários do *canal*, quais sejam, Fundadores, Consolidantes e Gente Nova, apresentadas com detalhe no **Capítulo 4**. Por outro lado, criei categorias para marcar, em termos sincrônicos, os agrupamentos de usuários, quais sejam, Aprendizes, Alpinistas, Populares, Panelas e Pioneiros. Além disso, tive que distinguir entre “*panelinhas*” – que são as pequenas redes de amizades – dos “*agrupamentos*”, que por sua vez são conjuntos de “*panelinhas*” e usuários “isolados” posicionados de forma semelhante em relação às disputas por privilégios no *canal*, mas também reunião de amizades “políticas”, pois seus integrantes foram escolhidos com base na quantificação de cumprimentos.

Tanto nos trechos de conversas entre vários usuários, quanto em trechos de depoimentos oferecidos, a grafia original foi mantida. Como será apresentado no **Capítulo 2**, a linguagem própria do IRC aproxima-se da informalidade da oralidade aliada a uma série de especificidades. Assim, os “erros” de ortografia fazem parte deste tipo de linguagem, o que justifica a manutenção da grafia original nesses casos. Os trechos utilizados como citações foram identificados com fonte Courier New, data e o tipo de material: *e-mail*, *log de canal*, entrevista *off-line* e *pvt*¹⁸. Os trechos das sessões no *#coroas* foram recortados pelas conversas que interessavam à argumentação, pois é usual que aconteçam várias linhas de conversa ao mesmo tempo no *canal*.

¹⁷ Uma geração é composta por usuários que começaram a freqüentar o *canal* numa mesma época e reconhecem-se mutuamente como contemporâneos.

¹⁸Do inglês *private*. É uma forma particular de conversa possibilitada pelo IRC, ou seja, no *pvt* os usuários conversam dois a dois, independente das conversas coletivas.

Desde já peço a paciência do leitor com os termos técnicos e em inglês, devido à novidade do tema e do objeto estudado. E para mais desespero do leitor, procurei não separar muito os conceitos técnicos e sociais, visto que seguindo a abordagem das redes sócio-técnicas, para investigar os híbridos, como é o caso do bate papo na Internet, é necessário um esforço para tentar mostrar as “coisas” em um plano de continuidades (Latour, 1994). Dessa forma, a ordem dos Capítulos foi escolhida para ir apresentando as categorias analíticas e “nativas” alternadamente. Mas, muitas vezes, terei que numa parte do texto utilizar passagens posteriores ou anteriores, o que é um desafio, porque o texto tem que ser escrito de forma linear

Para tentar facilitar a sua vida, leitor, colocarei referências cruzadas, nas passagens anteriores às posteriores, e vice e versa, além de ir explicando os termos incomuns no texto ou em nota de rodapé e no Glossário final (**Anexo I**).

Antes de partir para o corpo do texto, cabe uma breve contextualização macrosociológica, tentando encaixar a socialidade do *#coroas* no processo de transformações estruturais, que vem sendo denominado de Sociedade da Informação (Castells, 1999), no qual a Revolução Tecnológica da fusão entre a informática e telecomunicações tem um papel fundamental. Depois de um fechamento do mercado, o Brasil iniciou sua inserção nesse processo.

Os exemplos inovadores são a implantação do voto eletrônico, que nas eleições municipais de 2000 atingiu todo o território nacional; a disponibilização pelo Governo Federal de uma série de informações sobre suas atividades pela Internet; a possibilidade de fazer declarações de imposto de renda pela Internet e a implantação de *home banking* por vários bancos. Além disso, o Governo brasileiro investiu na implantação inicial da infra-estrutura da Internet no Brasil, através

da Rede Nacional de Pesquisas (RNP), quando, então, realizou a abertura para a operação comercial. Atualmente, encontra-se em fase de implantação o Programa *Sociedade da Informação* com o objetivo de estimular a inserção da sociedade brasileira na Sociedade de Informação. A importância de tal programa baseia-se na percepção do tamanho do mercado visualizado (avaliado em R\$3 bilhões/ano de bens e serviços).

“Com a abertura da Internet/Brasil à operação comercial em meados de 1995, o governo brasileiro cumpriu o primeiro ciclo de desenvolvimento das redes Internet no País. Desde então, o MCT vem monitorando e avaliando o desenvolvimento da rede brasileira e mundial e discutindo alternativas para a próxima geração de redes Internet no Brasil. Assim, o Programa para a Sociedade da Informação se propõe a cuidar da implantação da fase 2 da Internet no País. A ação será concentrada nos processos de pesquisa, desenvolvimento e prototipagem da nova infra-estrutura e seus serviços básicos, de forma a alavancar a nova geração de redes digitais abertas no Brasil, em benefício de toda a sociedade” (Conselho Nacional de Ciência e Tecnologia, 1997).

No entanto, tais mudanças parecem reproduzir mais uma ordem social já existente do que estabelecer uma nova. É pertinente notar que enquanto o Governo brasileiro vê esse processo como inexorável, sendo a inserção favorável do Brasil nele como uma questão de vida ou morte, a Revolução Tecnológica é importante nesse processo, mas não determinante, pois existe toda uma realidade sócio-econômica-cultural e tecnológica implicada. No entanto, é importante ver também, que mesmo de forma não determinante, a Revolução Tecnológica é orientada para processos, atravessando todas as esferas da atividade humana (Castells, 1999:15-16), sendo a socialidade cotidiana uma dessas esferas, o que procuro estudar aqui.

Capítulo 1

Tecnologia e Sociedade: Para compreender o mundo através das redes.

As trocas de informações e de comunicações entre os usuários das redes eletrônicas constituíram, desde o princípio, os elementos centrais do nascimento e do crescimento desse tipo de agrupamento social. O grau de afinidade e os interesses comuns conduziram e facilitaram a aglutinação e o estabelecimento de vínculos sociais, por vezes bastante intensos, que produziram uma série de laços de identidade e partilha de objetivos entre os usuários de tais sistemas. Em linhas gerais, tais agrupamentos iniciais foram resultantes de duas posturas adotadas (na maioria das vezes compartilhadas) pelos participantes pioneiros. Uma dessas posturas era fruto da idéia visionária de construção de uma sociedade diferenciada, comprometida com ideais democráticos e comunitários, e buscava o estabelecimento de novos tipos de relações sociais; já a outra era oriunda da simples curiosidade intelectual e tinha como objetivo principal a apropriação das técnicas disponíveis, sem atentar ou dar importância aos aspectos dos seus atos.

Em Rheingold (1996), percebe-se uma certa tendência a enfatizar a posição da grande influência do espírito comunal verificado nestes primeiros exploradores, consequência do contexto sócio-cultural que envolvia o movimento da contracultura presente na época, em detrimento da outra postura essencialmente movida pelo fascínio das possibilidades técnicas. Em decorrência, o desenvolvimento da técnica que proporciona tais possibilidades interacionais parece ter sido freqüentemente colocado em segundo plano em grau de importância como fator constituinte

dessas relações, tendo sido considerado, na maioria das vezes, apenas como um suporte para o laboratório de experiências sociais produzidas a partir da introdução das Comunicações Mediadas por Computador (CMC). Embora esse ambiente de convivência tenha sido possível apenas através do contexto de inovações e desenvolvimentos tecnológicos da época, tal fato parece não ser o foco de atenção principal quando se busca o entendimento dos fatores que promoveram a dinâmica social estabelecida nas redes eletrônicas. Parece-nos ser de fundamental importância dirigirmos também nosso olhar para esse aspecto um pouco negligenciado nas pesquisas efetuadas. Desta forma, parece-nos adequado analisar a influência recíproca na formação da estrutura social e no dinamismo proveniente dessa combinação.

Neste Capítulo busco cumprir: em primeiro lugar, rever os conceitos de comunidade virtual, socialidade, rede e agrupamentos. Para em seguida, conceber a Comunicação Mediada por Computador (CMC) como espaço de socialidade para analisar a articulação entre os planos *on-line*^{1, 2} e *off-line*³ nos vários estudos revisados.

1.1. Da Comunidade às Comunidades Virtuais.

Historicamente o ser humano sempre foi um animal gregário. Para sobreviver e conseguir reproduzir-se, trabalhava em grupos, que mais tarde, evoluíram para as primeiras comunidades. O conceito, no entanto, nunca foi uma unanimidade: Max Weber, quando procurou traçar algumas premissas sobre o assunto, ressaltou que “*o conceito de comunidade é mantido aqui deliberadamente vago e conseqüentemente inclui um grupo muito heterogêneo de fenômenos*” (Weber, 1987:79), pois também considerava que a idéia de comunidade compreendia relações

¹ Termo utilizado para se referir a algum evento conectado à Internet.

² Todos os termos em *italico* constam do **ANEXO I**. Quando da sua primeira aparição no texto, seu significado também constará das notas de rodapé da página referente.

³ Fora do ambiente virtual.

muito abrangentes. Os autores clássicos, como Ferdinand Tönnies, procuravam conceituar a comunidade de forma “pura”, em oposição à sociedade, sendo este último conceito criado pela vida moderna. Para Tönnies, “*Gemeinschaft*” (comunidade) representava o passado, a aldeia, a família, o calor. Tinha motivação efetiva, era orgânica, lidava com relações locais e com interação. As normas e o controle davam-se através da união, do hábito, do costume, da religião. Seu círculo abrangia a família, aldeia e cidade. Já “*Gesellschaft*” (sociedade) era a frieza, o egoísmo, fruto da calculista modernidade. Sua motivação era objetiva, era mecânica, observava relações supralocais e complexas. As normas e controle davam-se através da convenção, lei e opinião pública. Seu círculo abrangia a metrópole, a nação, o Estado e o mundo. Para Tönnies, a comunidade seria o estado ideal dos grupos humanos. A sociedade, por outro lado, seria sua corrupção.

A mudança social, de acordo com Tönnies, seria fruto de dois princípios aparentemente conflitantes: o aristotélico, de que o homem é um ser social, e o hobbesiano, no qual o homem é de natureza anti-social. Estes dois princípios constituiriam a natureza contraditória do homem. O ser humano, portanto, aspiraria à união e, ao mesmo tempo, seria contra ela, oscilaria entre a conexão e a separação, o coletivo e o individual. Embora o trabalho de Tönnies constitua-se em uma referência, o próprio autor reconhecia que sua obra baseava-se em tipos “normais”, de inspiração platônica: “*Não conheço nenhum estado de cultura ou sociedade em que elementos de Gemeinschaft e Gesellschaft não estejam simultaneamente presentes, isto é, misturados*” (In Töto, 1995:50).

Èmile Durkheim escreveu, logo após a publicação de “*Gemeinschaft Ud Gesellschaft*”⁴, uma resenha à obra de Tönnies. Nesta resenha (que está reproduzida em Aldus, 1995), Durkheim critica algumas idéias daquele autor e expõe o seu próprio pensamento a respeito dos conceitos de comunidade e sociedade. A crítica que Durkheim imputa a Tönnies foi a de que a “*Gesellschaft*” (sociedade) também teria um caráter orgânico, ou seja, natural. Tönnies havia dito que apenas a comunidade (“*Gemeinschaft*”) teria um caráter natural, sendo a sociedade uma “corrupção” do primeiro conceito, realizada pela modernidade. Segundo Durkheim, a sociedade não teria um caráter menos natural que a comunidade, pois existiriam pequenas semelhanças de atitude nas pequenas aldeias e grandes cidades. Além disso, ele afirma⁵, que nem “*Gemeinschaft*” nem “*Gesellschaft*” possuem características que podem ser encontradas unicamente em um agrupamento social (Aldus, 1995:118). Durkheim acreditava, assim como Tönnies, na natureza da dicotomia entre “*Gemeinschaft*” e “*Gesellschaft*”, admitindo também que aquela desenvolve-se primeiro, e a segunda, é seu fim derivado.

Já no entendimento de Weber, o conceito de comunidade baseia-se na orientação da ação social. Para ele a comunidade funda-se em qualquer tipo de ligação emocional, afetiva ou tradicional. Weber utilizava como exemplo básico de comunidade a relação:

“Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo ideal, baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes” (Weber, 1987:77).

⁴ Título da obra de Tönnies no original.

⁵ Acabando por não confrontar-se totalmente com a idéia de Tönnies de comunidade e sociedade, pois a mesma baseia-se em tipos ideais, e não na observação empírica, como era o método de investigação social defendido por Durkheim

A idéia de “*tipos normais*” (como Tönnies preferia chamar o “tipo ideal”) através da qual Tönnies constrói sua teorização é extremamente semelhante à de Weber. Segundo Merlo (1995:128), é “*explicitamente retomado de Tönnies a distinção entre comunidade e associação; a própria teoria da racionalização pode ser expressa, em termos tönnesianos, como a tendência para a substituição do agir comunitário pelo agir societário*”. Em Weber, comunidade e sociedade não são mais necessariamente alternativas de integração do indivíduo nas estruturas sociais, nem tampouco conceitos que se excluem mutuamente, ou ainda, que se opõem frontalmente. Para Weber, como para Durkheim, a maior parte das relações sociais tem em parte o caráter de comunidade, em parte o caráter de sociedade. Em qualquer comunidade seria possível encontrar as situações de conflito e opressão, que de acordo com Tönnies não fariam parte da idéia de comunidade. Para Weber, a comunidade só existiria propriamente, quando existisse uma base de sentimento de situação comum, além de também estar situada na referida ação e traduzir o sentimento de formar um todo.

Assim, a visão de uma comunidade como “redentora” e tipo “ideal” de convivência humana permeia muitas das visões e idéias da sociologia clássica, bem como a dicotomia entre comunidade e sociedade.

A idéia de comunidade na atualidade começou a se distinguir de seu protótipo antigo, apoiando-se em princípios de coesão entre os seus elementos constituintes, como o contraste entre parentesco e território, sentimentos e interesses, etc. O conceito de comunidade foi identificado com diversos aspectos, como a coesão social, a base territorial, o conflito e a colaboração para um fim comum, e não mais a idéia de uma relação familiar, como na “*Gemeinschaft*” tönnesiana.

Palácios (1998) enumera os elementos que caracterizariam a comunidade na atualidade: o sentimento de pertencimento, a territorialidade, a permanência, a ligação entre o sentimento de comunidade, caráter corporativo e emergência de um projeto comum, e a existência de formas próprias de comunicação. O sentimento de pertencimento, ou de “pertença”, seria a noção de que o indivíduo é parte do todo, coopera para uma finalidade comum com os demais membros (caráter corporativo, sentimento de comunidade e projeto comum); a territorialidade, o *locus* da comunidade; a permanência, condição essencial para o estabelecimento de relações sociais.

Outros autores, como Beamish (1995), explicam que o significado de comunidade giraria em torno de dois sentidos mais comuns. O primeiro refere-se ao lugar físico, geográfico, como a vizinhança, a cidade, o bairro. Assim, as pessoas que vivem em um determinado lugar geralmente estabelecem relações entre si, devido à proximidade física, e vivem sob convenções comuns. O segundo significado refere-se ao grupo social, de qualquer tamanho, que divide interesses comuns, sejam religiosos, sociais, profissionais, etc. Ou seja, Beamish já separa o conceito sob dois aspectos: o do território como elemento principal na constituição do grupo ou do interesse comum (e neste caso, o território comum não é mais condição para a existência das relações entre as pessoas) como cerne da constituição do grupo.

Como podemos observar, o termo “comunidade” evoluiu de um sentido quase “ideal” de família, comunidade rural, passando a integrar um maior conjunto de grupos humanos com o passar do tempo. Na atualidade, e sobretudo com o advento da urbanização, as comunidades rurais começaram a desaparecer, cedendo espaço para as grandes cidades. Com isso, a idéia de “comunidade” como a sociologia clássica a concebia, como um tipo rural, ligado por laços de parentesco em oposição à idéia de sociedade, parece desaparecer, não da teoria, mas da prática.

Ray Oldenburg, citado por Hamman (1998) e Rheingold (1996:61), afirma, em sua obra *“The Great Good Place”*, que as comunidades estariam desaparecendo devido à falta dos lugares que ele chamava de *“great good places”*. Segundo ele, haveria três tipos importantes de lugar em nossa vida cotidiana: o lar, o trabalho e os “terceiros lugares”, referentes àqueles onde os laços sociais fomentadores das comunidades seriam formados, como a igreja, o bar, a praça, etc. Esses lugares seriam mais propícios para a relação social que ele julga necessária para o “sentimento de comunidade”, porque seriam aqueles onde existe o “lazer”, onde as pessoas encontram-se de modo desinteressado para se divertirem (lugares de vida pública “informal” nas palavras do autor). Como esses lugares estariam desaparecendo nos dias de hoje, devido às atribulações do dia a dia, as pessoas estariam sentindo que o “sentimento de comunidade” estaria em falta. O trabalho de Oldenburg revelou que, na maior parte das cidades ocidentais, realmente havia um declínio desses “terceiros lugares”. Oldenburg acredita que essa ausência de “terceiros lugares” ocorreria por diversas razões, entre elas, a construção padronizada, típica do modernismo, constituía subúrbios e hostilizava o espaço com suas estruturas (In Hamman, 1998). Rheingold aponta inclusive para esta ausência do “sentimento de comunidade” como uma das causas do surgimento das comunidades virtuais.

A decadência do sentido de comunidade, em nossa sociedade, foi também atribuída ao surgimento e consolidação do individualismo, ao culto à personalidade, de acordo com autores como Sennet (1998), citado por Fernback e Thompson (2000). Sennet acredita que a noção de comunidade desenvolveu-se da *“Gemeinschaft”* para a *“Gesellschaft”*, assim como Tönnies explicitou, quando as pessoas começaram a associar a ação pública à expressão da psiquê individual de cada um. Com o avanço da industrialização e o surgimento do conceito de *“sociedade de massa”*, as pessoas tornaram-se atomizadas e a ordem social foi caracterizada por

uma “*anomia*”. Sennet acredita que a noção de comunidade como um território limitado foi, neste ponto, substituída pela noção de comunidade como a de “*mentes iguais*”, ou de pessoas com pensamentos semelhantes. As idéias de Sennet evidenciam um importante traço na definição de uma comunidade: um senso de traço comum, característica, identidade ou interesses.

Muitos autores têm ressaltado a importância dos meios de comunicação que, através de sua ação, modificam o espaço e o tempo, modificam também as relações entre as partes da sociedade, transformando a própria idéia de comunidade (McLuhan, 1964). Deste modo, a Comunicação Mediada por Computador (CMC) estaria afetando a sociedade e influenciando a vida das pessoas e o modo de estarem em comunidade. Por isso, muitos autores optaram por definir os novos agrupamentos sociais, surgidos no seio da CMC, por “Comunidades Virtuais” (Rheingold, 1996; Palácios, 1998; Donath, 1999; Smith, 1999; Wellman e Gulia, 1999 e Paccagnella, 1997, entre outros). “Comunidade Virtual” seria, portanto, o termo utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço⁶, através da comunicação mediada pelas redes de computadores (CMC).

Rheingold (1996:20), um dos primeiros autores a efetivamente utilizar o termo “Comunidade Virtual” para os grupos humanos que travavam e mantinham relações sociais no ciberespaço, assim a define:

⁶ Na concepção de Lemos (1998), o ciberespaço pode ser entendido sob duas perspectivas: “*como o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente virtual*” ou seja, num ambiente como as salas de *chat*, por exemplo, ou ainda, como o “*conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta*”. Ele seria caracterizado como um espaço virtual, não oposto ao real, mas que o complexificaria, público, imaterial, constituído através da circulação de informações (Lévy, 1999:94; Manta e Sena, 1998).

“As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço]”.

De acordo com a definição de Rheingold, destacamos como elementos formadores da Comunidade Virtual as discussões públicas, as pessoas que se encontram e se reencontram, ou que ainda, mantêm um contato através da Internet (para levar adiante a discussão), o tempo e o sentimento. Esses elementos, combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades.

O trabalho de Rheingold surgia como uma possível resposta ao ensaio de Barber (1995), que responsabilizava a globalização e as tecnologias de informação por tornarem a liberdade impossível no mundo, ameaçando a sua própria existência. Em seu ensaio, Barber divide o mundo contemporâneo em duas tendências: a do tribalismo, apelidada por ele de “Jihad” e a do globalismo, apelidada de “McMundo”, ambas ameaçando o Ocidente com as forças da desagregação regional e com as forças da homogeneização global.

Mesmo tendo diversos adeptos a sua posição, Rheingold encontrou pela frente duas fortes críticas às suas proposições. Uma delas, desenvolvida por Fernback e Thompson (1998), negava a capacidade das Comunicações Mediadas por Computador (CMC) de criar “*verdadeiras comunidades*”. Para eles as comunidades geradas pela CMC seriam de interesse, desenvolvendo-se no não lugar do ciberespaço. A outra crítica à posição de Rheingold foi desenvolvida por Robert Putnam que, em 1996, publicou os resultados parciais de uma pesquisa sobre o

desaparecimento do *capital social*⁷ e o *engajamento cívico*⁸ na vida americana. Em seu trabalho, Putnam vai assinalar que a população gasta muito tempo com a televisão, reforçando a principal acusação feita às tecnologias de informação: promover o isolamento individual e o desengajamento político.

No entanto, recentemente, em 2000, Fred Evans vai defender uma posição conciliadora, capaz de reunir o otimismo de um pensamento como o de Rheingold e o criticismo de Fernback e Thompson e de Putnam. Para Evans, a realidade das comunidades virtuais estaria, sim, restrita aos limites da Internet, mas seria exatamente este seu confinamento que lhe permite revelar um dos aspectos subjacentes à sociedade. Por ter uma realidade virtual ao invés de atual, a Internet pode funcionar na “*causalidade feliz*”, permitindo pôr entre parênteses o mundo que se confunde com nossas crenças correntes.

1.2. As Comunicações Mediadas por Computador, ou, simplesmente, as CMC's.

As tecnologias que agregaram maior velocidade às mudanças sócio-técnicas das últimas três décadas foram a microeletrônica – sendo os microcomputadores pessoais seus maiores expoentes – e as redes de computadores, sendo a Internet, dentre elas, de longe, a mais importante.

Nascida da união de um conjunto de redes de comunicação de computadores, criadas nos Estados Unidos, no início dos anos 70, com objetivos iniciais de manter a segurança de informações militares, mas também para facilitar a troca de informações científicas, a Internet evoluiu para um complexo emaranhado de *servidores*⁹ e velozes canais de comunicação, com cobertura mundial.

⁷ São os aspectos da vida social – redes, normas e confiança – que capacitam os participantes a agir junto perseguindo objetivos comuns.

⁸ São as conexões do povo com todas as dimensões da vida de sua comunidade.

⁹ Conceito funcional que indica um programa ou máquina que fornece informações requisitadas por um *cliente*.

A possibilidade de transmissão de dados cada vez mais complexos, como voz e vídeo, aliada ao barateamento dos custos de acesso, transformou o fenômeno Internet na essência da maior rede de comunicação integrada do mundo.

Com a crescente necessidade de indexação e recuperação das informações, além da urgência de interfaces mais amigáveis para interação, surgiu, no início dos anos 80, a *WWW (World Wide Web)*¹⁰, que é em geral chamada simplesmente de *web*. A popularidade da *web* é tanta que, comumente, as pessoas a confundem com a própria Internet – a rede de servidores e de canais de comunicação que lhe dá sustentação.

A Internet criou condições desde o princípio para a cooperação de grupos acadêmicos entre si, e também de oficiais em instalações militares. Sua origem acadêmica, entretanto, possibilitou a grande e rápida difusão de seu “*know-how*” e de suas tecnologias ao domínio público.

Em um segundo momento, na medida em que houve transferência da origem dos aportes tecnológicos para empresas de suportes particulares, vimos surgir a Internet comercial. Esta “nova” Internet foi aonde o grande público – e não somente aqueles ligados às instituições acadêmicas e militares – pôde encontrar expressão. São as demandas de comunicação interpessoal, consumo de bens e serviços, entretenimento, informação e conhecimento deste novo público que vêm moldando os serviços e espaços que a rede proporciona.

¹⁰ É o serviço mais conhecido, que praticamente se tornou sinônimo da Internet, onde ficam as páginas pessoais, de empresas, governos, ONGs, etc.

Tais ferramentas possibilitam a cooperação e a formação de comunidades de usuários. Esses espaços podem ser de forma geral chamados de ambientes de Comunicação Mediada por Computador (CMC).

O desenvolvimento dos estudos sobre CMC passou, desde os anos 70, por duas fases distintas, acompanhando o desenvolvimento e difusão das tecnologias de CMC. No entanto, as duas fases podem ser percebidas como duas abordagens diferentes, já que houve uma mudança significativa na forma como os estudiosos perceberam e analisaram o caráter social do meio e das interações que nele ocorreram.

A primeira perspectiva, conhecida como perspectiva dos “*indicadores sociais filtrados*”, foi desenvolvida entre meados da década de 70 e fins da década de 80 e dedicou-se ao estudo da CMC em ambientes organizacionais, enfatizando as influências do meio de comunicação nos processos de trabalho (Kiesler, 1984). A segunda, denominada *perspectiva cultural*, foi desenvolvida na década de 90 e voltou-se para o estudo dos usos recreativos da CMC, enfatizando as interações sociais que ocorriam no ambiente virtual (Waskul, 1997).

A primeira abordagem foi elaborada no contexto norte-americano quando se iniciava o processo de ligar em rede os computadores já existentes nas universidades e nos escritórios de grandes empresas. Os estudos procuravam documentar os efeitos sociais, psicológicos e organizacionais das tecnologias informáticas na comunicação voltada para as atividades profissionais, especialmente para verificar sua eficiência para atingir o consenso e tomar decisões.

Tal abordagem apontava a CMC como um meio socialmente debilitado, mas capaz de provocar transformações na sociedade. O problema principal destes estudos não estava na constatação das diferenças entre a CMC e a comunicação face a face, mas nas consequências advindas da análise de tais diferenças.

Os resultados destas pesquisas foram generalizados para todos os tipos de CMC devido à visão desse fenômeno como amplo e homogêneo, independentemente dos contextos e das culturas nos quais seus usuários estão inseridos. Esta perspectiva ficou conhecida como “*indicadores sociais filtrados*” ou “*perspectiva determinista da mídia*”, sendo duramente criticada.

A importância singular do meio/tecnologia nesse tipo de comunicação não pode ser negada. No entanto, ver essa importância como determinante pode servir para esconder toda a rede social em que está implicada, na medida em que tais redes “*abarcam pessoas, o ambiente construído, os animais e as plantas, os sinais e os símbolos, inscrições e toda sorte de coisas*” (Star, 1996:158). O tipo de análise dos primeiros estudos parece não ter levado em conta que a técnica é um produto eminentemente social, e sua interação com a sociedade surge no exato momento em que são estabelecidas suas finalidades.

A partir do início da década de 90, a infra-estrutura de CMC foi profundamente alterada. A noção de uma rede internacional começou a firmar-se, quando se estabeleceram as conexões entre as redes de computadores norte-americanas e as já existentes em outros países, formando o esboço do que hoje é a Internet. A quantidade de usuários começou a crescer em determinadas regiões do mundo. O uso a partir de contextos domésticos ampliou-se, com o surgimento de provedores de

acesso, apesar do acesso a partir do trabalho e universidades ainda ser efetivamente maior, quadro que só se alterou durante a década de 90.

Neste período, ampliaram-se as ferramentas de comunicação existentes, tais como IRC e BBS's¹¹. A partir dessas transformações, os estudos sobre CMC transformam-se também. Se os primeiros foram realizados em contextos organizacionais, preocupados com os impactos da CMC no trabalho, os novos estudos voltaram-se para os contextos culturais e simbólicos que os usuários constroem em serviços específicos da CMC. O foco disciplinar dos estudos foi ampliado, principalmente na Antropologia, Sociologia, Ciência Política, Comunicação, Estudos Culturais e Psicologia.

Um amplo leque de fenômenos passou a ser investigado. Algumas pesquisas procuraram a constituição *on-line* da sociedade ou comunidade. Outras se dedicaram a temas específicos das culturas *on-line*, como trabalhos sobre humor, performance, práticas de nomeação, cooperação e conflito, cibersexo e identidade. Estes estudos enfatizam que as interações acontecem tanto entre os participantes, quanto entre eles e a tecnologia, num meio socialmente construído.

A mudança na percepção da CMC foi gradual entre os pesquisadores, que foram se dando conta de que as ferramentas de comunicação estabeleciam espaços de socialidade na rede, reconhecendo o caráter social das interações que neles ocorrem e desenvolvendo novas formas de abordá-los.

¹¹ “Acrônimo para Bulletin Board System. Primeiro sistema de CMC que chegaram ao acesso do grande público. Consistiam em computadores centrais que eram acessados por via telefônica através de computadores atuando como terminais. Apesar da relativa simplicidade do sistema, permitiam a troca de mensagens e arquivos e uma série de outros serviços. Devido ao uso das ligações telefônicas convencionais, eram de natureza regional. Muitas das BBS's migraram para a Internet” (Guimarães Jr., 2000).

Passando dos experimentos às etnografias, nota-se uma mudança na forma de enxergar o objeto: a CMC não é mais concebida como algo a ser submetido a experimentos em laboratórios para investigação de seus efeitos, mas sim como um espaço de interação no qual o pesquisador entra e faz observação participante, pressupondo neste exercício a compreensão dos padrões culturais produzidos nos serviços e a iniciação do pesquisador.

1.3. A ordem social das redes.

A noção de rede como um modo de organização surgiu a partir dos debates sobre as manifestações típicas da cibercultura e da sociedade em rede, desenvolvidos tanto na área do Departamento de Defesa norte-americano, como na área das ciências sociais e exatas. Tanto a comunidade científica, quanto a comunidade de defesa, que participam da construção das tecnologias da informação e da Internet, convergem neste ponto, ao considerarem esta questão fundamental.

Para a comunidade científica, a antiga compreensão da vida como “grande cadeia dos seres” ou como uma “progressão de hierarquias aninhadas” está dando lugar à visão de que ou bem o sistema vivo é uma mistura de hierarquias e redes entrecruzadas, ou bem a rede da vida consiste em redes dentro de redes. Nesta nova forma de se pensar as redes, a comunicação torna-se um modo de constituir os seres e não apenas um meio de trocar informações.

Para Arquilla e Ronfeldt (2001), a emergência das formas de organização em rede, na esteira da “*revolução da informação*”, encontra amplo favorecimento no seio da sociedade global e anuncia uma profunda transformação na estruturação do mundo contemporâneo.

“As redes parecem ser as próximas formas dominantes de organização – muito tempo depois do surgimento das tribos, hierarquias e mercados – a chegar ao seu próprio modo de redefinir as sociedades e assim fazendo, a natureza do conflito e da cooperação” (Id. Ibid.)

Para estes autores, ainda não se pode prever o que resultará desta mudança radical, mas já se pode afirmar que as redes modificaram, para melhor, o perfil das sociedades.

“A longo prazo, o pensamento da rede tornar-se-á essencial para todos os ramos da ciência ao mesmo tempo em que lutamos para interpretar a enxurrada de dados vindos da neurobiologia, genoma, ecologia, finanças e da ampla teia mundial (World Wide Web)” (id. Ibid.).

De qualquer maneira, para Arquilla e Ronfeldt, a presença e a importância das redes na organização do sociedade não pode mais ser negada, tendo isto gerado vários estudos acadêmicos sobre a globalização, que giram em torno da observação do crescimento da rede global e suas interconexões com as redes locais da sociedade. De todos estes textos, que envolvem tanto a análise do fundamento biológico das redes, quanto a análise da rede como fenômeno tecnológico, social e organizacional, vão se distinguir para estes autores, os que emergem do mundo dos negócios, por seu caráter eminentemente prático, procurando determinar com precisão que tipos de estruturas e processos de rede funcionam, e quais não. Estas análises geraram a distinção entre o sistema de gerenciamento mecânico (hierárquico e burocrático) e o orgânico (em forma de rede, embora estratificado).

Estes mesmo autores ainda consideram essencial efetuar uma análise organizacional para compreender efetivamente a organização em rede. Segundo um método próprio desenvolvido por eles – tendo por base a análise utilizada na literatura empresarial sobre os negócios e a da

sociologia organizacional e econômica – devemos considerar, junto ao nível de seu *design* organizacional, os demais níveis que a compõem, como o narrativo da história que está sendo contada, o doutrinário dos métodos e estratégias de colaboração, o tecnológico dos sistemas de informação em uso e o social dos vínculos pessoais que asseguram a lealdade e a confiança (id. Ibid.). Embora eles o apresentem abaixo do nível organizacional, acreditamos que sua importância pode vir a crescer superando a importância do nível do design organizacional na constituição da rede¹².

Das diferentes formas híbridas de rede que se pode compor – as de topologia em grade ou reticulado, as de centro/periferia, as de turminha, as de “mundo pequeno”, as esparramadas ou de teia de aranha, as policêntricas segmentadas (SPIN) – Arquilla e Ronfeldt vão priorizar duas que prevalecem em dois tipos de redes. A primeira é a rede policêntrica segmentada que o sociólogo Luther Gerlach identificou ao estudar os movimentos sociais dos anos 60 nos Estados Unidos, batizando-a com a sigla SPIN – que significa retroceder ou revolver (Id. Ibid.).

“Por segmentada quero dizer que ela é celular, composta de muitos grupos diferentes...Por policêntrica quero dizer que ela tem muitos diferentes líderes ou centros de direção...Por tendo forma de rede quero dizer que os segmentos e os líderes são integrados em um reticulado de sistemas ou redes através de vários vínculos estruturais, pessoais e ideológicos. Redes normalmente são ilimitadas e expansivas...Este acrônimo [SPIN] nos ajuda afigurar esta organização como sendo uma fluída, dinâmica, expansiva espiral giratória dentro da sociedade corrente” (In Antoun, 2002).

Arquilla e Ronfeldt consideram esta forma topológica de rede paradigmática para o design das redes.

¹² No **Capítulo 5** iremos identificar cada um destes níveis, dentro da estrutura do *canal #coroas*, da rede BrasIRC, do IRC, por acreditarmos que este ambiente serve como exemplo para se compreender a estrutura da rede.

A outra forma de rede salientada por Arquilla e Ronfeldt deriva de um dos padrões ordenados descobertos por teóricos da complexidade na área das ciências exatas e sociais interessados em discernir os princípios comuns que explicam “*a arquitetura da complexidade*” através dos sistemas naturais e humanos: padrões presentes na estrutura e na dinâmica dos sistemas biológicos, ecológicos e sociais onde as redes são o princípio da organização. Este padrão se assemelha a uma teia de aranha com multi-eixos bem estruturados, ou um grupo de redes centro/periferia interconectados. Sua topologia se caracteriza por um pequeno número de nós fortemente interconectados que agem como eixos, os quais se conectam um grande número de nós de fraca conexão mesmo que partilhando uma ligação “*todos os canais*”. Socialmente este tipo de padrão se caracteriza por um ou mais atores operando como eixos chaves, em torno dos quais estão ordenados um grande número de atores ligados aos eixos mas menos ligados uns com os outros, mesmo que as informações estejam disponíveis e partilhadas no modo “*todos os canais*” para todos os atores. Este padrão é muito resistente aos choques sistêmicos, ao menos que algum eixo chave seja rompido ou destruído.

1.4. As novas formas de socialidade na Atualidade.

Dentre as inúmeras características da atualidade, destacamos, aqui, o vínculo social que surge a partir da emoção compartilhada e do sentimento coletivo.

São muito diferentes as épocas em que re-surgem à preocupação com o estar-junto e de nos impulsionar ao outro. Atualmente, os diversos agrupamentos sociais repetem a mesma coisa, onde, mais uma vez, vemos um verdadeiro “*uso dos prazeres*” sobre o qual Michel Foucault (1981) mostrou a importância societal.

O indivíduo não é mais mestre de si. O que não quer dizer que ele não seja ator. Ele é, mas na verdade, interpretando um texto escrito por outra pessoa, podendo modificar a entonação, introduzir uma réplica, sem, contudo, modificar a forma, estando, assim, prisioneiro desta forma original. Em um momento histórico, definido por muitos autores, como individualista, é interessante lembrarmos da característica da imitação, de *“fazer como os outros”*. Simmel (In Moraes Filho, 1983:116) entendia por isto um fenômeno sociológico importantíssimo: *“o indivíduo se sente conduzido pelo ambiente palpitante das massas como que por uma força exterior, indiferente ao seu ser ou à sua vontade individuais. Mesmo que, contudo, esta massa seja constituída exclusivamente de tais indivíduos”*.

Ao elaborar a sua teoria da sociação, Simmel se dedica a mostrar que ela não é essencialmente nem exclusivamente essencial, nem exclusivamente social. Ela teria uma forma englobante, matricial. Seguindo a comparação das histórias humanas, depois de terem sido minorizadas, esta forma estaria novamente presente. Ela privilegiaria a função emocional e os mecanismos de identificação e participação, que vêm a seguir. A teoria da sociação permite explicar as situações de fusão que podem caracterizar o clima de uma época.

Por estarmos presos às grandes entidades que se constituíram na Modernidade - a História, a Política, a Economia, ao Indivíduo - fica difícil focalizar a vida do cotidiano. Entretanto, não podemos esquecer que é a partir das histórias da vida do dia a dia que se constitui a trama comunitária. É a história de cada indivíduo que o liga a um território, a uma cidade, a um meio-ambiente, e é esta história que compartilha com outros indivíduos. A partir daí, a história de um lugar se torna a história pessoal. Aí estão as diversas formas de agrupamentos que são os elementos que baseiam todas as estruturas sociais.

Se novamente damos sentido aos agrupamentos primários, é para retornarmos a existência das redes de relações primárias. Esta aproximação espacial e histórica remete, essencialmente, ao surgimento de uma sucessão de “nós” que constituem a própria substância de toda rede.

Estes microgrupos, que constituem as redes das tribos que pontuam a espacialidade, se constituem a partir do sentimento de “*pertencimento*” em função de uma “*ética*” específica e no quadro de uma rede de comunicação. Podemos resumir estas três noções falando de uma “*multidão de aldeias*”, que se entrecruzam, se opõem, se entre-ajudam, ao mesmo tempo em que permanecem elas mesmas.

A cidade é constituída por uma sucessão de territórios, onde as pessoas se enraízam, se retraem, buscam abrigo e segurança. As fronteiras de cada uma destas “aldeias” podem ser concretas, como também podem ser “virtuais”, podem ser territórios simbólicos, mas, nem por isso, deixam de ser reais. Portanto, em todos os domínios, intelectual, cultural, cultural, comercial, político, observamos a existência desses enraizamentos, que permitem a um corpo social existir enquanto tal.

Além disso, o sentimento de pertencimento pode ser reafirmado pelo desenvolvimento tecnológico. As redes eletrônicas podem ser vistas, assim, como um modelo de uma nova “*aldeia global*”. E isto, principalmente, graças à interatividade provocada por este modelo. Com efeito, os provedores de acesso, que veiculam informações, criam potencialmente uma matriz comunicacional de configurações e objetivos diversos. Grupos que se assemelham às estruturas arcaicas das tribos e dos clãs das aldeias. A única diferença notável, característica das redes

eletrônicas, é a temporalidade própria dessas tribos. Na verdade, ao contrário do que geralmente esse noção sugere, o tribalismo de que tratamos pode ser perfeitamente efêmero, e se organiza conforme as ocasiões que se apresentam. Dessa maneira, o que percebemos é que cada vez mais pessoas vivem de forma “*solitária*”, o que não significa viver “*isolado*”. E, conforme as ocasiões que se apresentam, o “*solitário*” se junta a tal ou qual grupo. E assim, através de múltiplos vieses, se constituem “tribos” esportivas, de amigos, religiosas ou outras. Essas tribos privilegiam o mecanismo de pertencimento: qualquer que seja o domínio, é preciso participar do espírito coletivo. A integração ou rejeição depende do grau do “*feeling*” experimentado. Em seguida, esse sentimento será confirmado ou negado pela aceitação ou rejeição de diversos rituais de iniciação. Qualquer que seja a duração da tribo, esses rituais são necessários. Podemos, então, observar que eles tomam um lugar cada vez mais importante na vida cotidiana.

Entretanto, ao mesmo tempo em que favorece a atração, mesmo que ela seja plural, o sentimento de pertencimento procede ao menos por ser exclusivo desta forma de organização social.

Outro elemento particular das tribos é o “*laço*” (familiar, de amizade) e que deve ser compreendido em sua acepção mais estrita, isto é, da necessidade. A ajuda mútua é um dever muitas vezes não dito, que rege o tribalismo.

Essa comparação feita entre as tribos tradicionais e o neotribalismo, proposta por Maffesoli (1997), traduz muito bem o aspecto emocional, o sentimento de pertencimento que observamos nas redes virtuais. Essa comparação permite ressaltar, além desse conflito estrutural, a busca de uma vida cotidiana menos teleológica, menos determinada pelo “*deve ser*” e pelo trabalho. Tudo o que os etnógrafos da Escola de Chicago já haviam indicado, toma, atualmente, uma amplitude

das mais notáveis. Esta “*conquista do presente*” se manifesta de maneira mais informal nesses pequenos grupos que aproveitam melhor o seu tempo. O que os leva a experimentar novas maneiras de ser. É interessante notar que, com o passar do tempo, esses pequenos grupos se estabilizam, mantendo fortes componentes emocionais, mas o fato de alguns deles assumirem as diversas etapas da socialização faz destes, uma forma de organização flexível.

1.5. Redes Híbridas – para pensar a socialidade no ciberespaço.

É possível perceber, a partir das trajetórias descritas acima, que a maioria dos estudos sobre socialidade no ciberespaço dão ênfase aos processos sociais que surgem a partir da utilização das tecnologias que constituem este ambiente. Nestas pesquisas se destacam o acesso à grande rede e suas múltiplas implicações sociais, onde os principais atores, os computadores, são tomados como parte significativamente ativa destas relações.

Sendo assim, é possível nos remetermos à perspectiva da Sociologia da Ciência e da Tecnologia, desenvolvida por Bruno Latour (1994). Esta perspectiva propõe uma Antropologia que enfoca as lógicas sociais que constituem e são constituídas pelos objetos. Assim, é possível integrar a formação de grupos sociais, as comunidades virtuais e os ambientes reais e virtuais, partindo das noções de redes sócio-técnicas, tradução e híbrido.

A partir do princípio da simetria generalizada que “*consiste em utilizar, no estudo da tecnologia, um mesmo esquema conceitual, seja na consideração dos elementos que, em princípio, poderiam ser considerados sociais, seja na consideração dos elementos que, em princípio, poderiam ser considerados técnicos*” (Benakouche, 1999:13), Bruno Latour não faz nenhuma distinção essencial entre humanos e não-humanos. O pressuposto é que a diferenciação entre técnico e

social, por Latour chamado de “*a grande divisão*”, caracteriza “*os principais ordenamentos propostos pelo pensamento moderno, mas que, de fato, não se sustentariam quando colocados à prova no estudo de casos concretos*” (id. Ibid.). A grande divisão, na verdade, estaria no princípio da constituição da modernidade (Latour, 1994), quando surgiu o projeto de distinguir sociedade e natureza.

Latour sustenta que os híbridos são o produto incontrollável da Ciência Moderna. Ou seja, a divisão ontológica de natureza e cultura é posta em questão pela presença de fenômenos que dificilmente se enquadram neste ou naquele domínio. O que nos leva a concluir que jamais conseguimos operacionalizar tais divisões que se materializam apenas nas ficções - natureza/cultura, moderno/tradicional, indivíduos/sociedade, simples/complexo, local/global, “pré”/“pós” e tantas outras.

Segundo este autor, só é possível entender os objetos técnicos entendendo as redes sócio-técnicas, o que exige uma hipótese da não-modernidade:

“Acho que cometemos dois erros simétricos: um diz respeito à definição do humano, visto como uma coisa frágil e maleável, como manteiga ou mel, que seria necessário proteger da objetivação. O outro se refere aos objetos técnicos, sobre os quais se pensa terem uma eficácia ainda mais forte e um proveito ainda maior, porque estão protegidos da paixão, da subjetividade ou dos interesses sociais. Se partimos desses dois pólos (...) será muito difícil, em seguida, juntá-los, pois eles não terão mais nenhuma relação entre si: haverá de um lado, um homúnculo humano sujeito de direito e, do outro lado, um monstro à Frankenstein, uma espécie de coisa horrível que é exatamente um objeto. Tudo o que havia entre os dois desaparecerá, ao passo que vivemos, de fato, nesse entremeio, isto é, entre essas próteses intermediárias” (Latour, 1996:156).

Os híbridos são o ponto-chave para seguir as redes sócio-técnicas, o que Latour chama de próteses intermediárias ou “*quase-objetos*”. A análise se enriquece ainda mais quando os

“quase-objetos”, ou melhor, os híbridos, são tratados como instituições, no sentido da sociologia clássica. Isto porque, híbridos são dotados de organização, de regulamento e de empregados, como é o caso de “Aramis”, o metrô automático de Paris, que Latour analisou (Latour, 1996). Os híbridos representariam um ponto zero na “grande divisão”. Assim, ao invés de aspectos técnicos de um lado e aspectos sociais do outro, teríamos uma rede sócio-técnica.

É preciso convir que, além de inovadora, esta proposta é um desafio a ser seguido. Para isso é preciso incorporar um outro conceito importante: o de tradução. Ele reformula o conceito clássico de papel social, incluindo os híbridos. Refere-se à definição de papéis, sua distribuição e o delineamento de um cenário, ou seja, ao estabelecimento de uma ordem na sociedade, de uma forma dinâmica, pois todos os atores podem atribuir, desempenhar ou recusar os papéis a eles atribuídos (Benakouche, 1999).

Traduzir é passar as preocupações de um mundo para as de outro. Analisando a produção dos fatos científicos no interior de um laboratório, Latour e Woolgar (1997) puderam ver como artefatos, enunciados de pretensas descobertas, eram tomados como fatos concretos, objetivamente dados no real. Na produção da ciência esse é o melhor exemplo de tradução: de artefatos e fatos.

Aqui busco abrir a “caixa preta latouriana” das redes de relações no canal¹³ #coroas, ou seja, analisar tanto o produto (os agrupamentos), como o processo de produção (as atuações dos humanos e dos não-humanos, bem como os significados dos eventos no canal).

¹³ Espaço onde se desenvolvem os papos coletivos entre os usuários do IRC.

Para tentar esclarecer ainda mais as formações de redes sociais que se formam no ciberespaço e que perpassam os ambientes virtual e real, tentarei entender do que falamos, afinal, quando pensamos “socialidade”. Quando definimos pessoas, as entendemos como indivíduos ou como grupos, ou como os dois ao mesmo tempo? Não é possível encontrar diferenças entre o real/virtual baseando-se na representação pessoal de um indivíduo apenas, se estamos pensando em socialidade. É preciso considerar uma comunidade de elementos, como se vêm entre si e estabelecem distinções, ou não entre grupos. Nessa comunidade de elementos, encontramos *modems*¹⁴, programas, cabos, bem como as associações de usuários em grupos.

Desta forma, o trabalho a que me disponho desenvolver tenta mostrar como surge a socialidade em um pequeno recanto do ciberespaço, procurando observar como se formam os grupos e como os usuários interagem coletivamente e criam laços entre si. Outro ponto a ser observado é se existe uma regularidade nas trajetórias, e se é a partir dessas trajetórias que estes usuários formam seus grupos mais particulares, ou “*panelinhas*”.

Ao longo dos cinco anos a que me dedico aos estudos de socialidade na Internet pude perceber que esta socialidade, que surge no ambiente virtual, encontra-se intimamente relacionada com os contextos do ambiente real vivenciados pelos usuários, que em alguns casos, como o que me proponho investigar, também constituem contextos reais coletivos a partir da experiência virtual (Machado-Guimarães, 1998).

¹⁴ Dispositivo que liga um computador a um canal de comunicação, via linha telefônica. Sua função é converter os dados para uma forma compatível com o canal de comunicação, e vice-versa.

As redes de relações sociais que surgem no ambiente dos bate-papos do IRC são semelhantes às “*equipes*” de Goffman (1996), ou seja, um grupo em relação a uma série de interações e relações que surgem nos *canais* do IRC. Estas redes de relações podem reunir várias “*panelinhas*”, bem como usuários que não pertençam às mesmas. As “*panelinhas*” são grupos de usuários com relações estreitas e íntimas, um tipo de associação que, no entender de Goffman, muitas vezes serve para proteger o indivíduo de pessoas do seu nível.

Maffesoli (1997) afirma que as novas tecnologias podem dinamizar as relações sociais. De acordo com este autor, as novas tecnologias podem reanimar a vida social, diz ele:

“Num primeiro momento, acreditamos que as novas tecnologias seriam a negação da sociabilidade. Sociólogos como Max Weber, por exemplo, falaram do descontentamento do mundo. Em ‘O Fundo das Aparências’ falo justamente que as novas tecnologias promovem o reencontro do mundo (...) A Internet é uma forma de reencantamento. Coloca os quatro cantos do mundo em comunhão” (Maffesoli, 1997:183).

Desse modo, o contato “real” não determina mais as relações sociais e, no caso das relações sociais e interpessoais via Internet, pode ser uma consequência ou um fim, mas não um fator determinante.

Sobre as relações sociais no ciberespaço, Baudrillard (1997) acredita que o “*virtual separa os homens definitivamente do real, implode a esfera real do social e do seu conceito, é uma interação com o vazio, uma convivialidade fantasma*”. No entanto, ao ingressarmos nas comunidades virtuais, podemos constatar a existência de uma espécie de solidariedade, um sentimento de ligação entre as pessoas. Citando Maffesoli, ao sugerir os conceitos de “*realiança*”, “*religação*”.

“Esse sentimento coletivo de força comum, essa sensibilidade mística que fundamenta a perdurância, utiliza vetores bem triviais. (...) trata-se de todos esses lugares da conversação, ou de maneira mais ampla, da convivialidade” (Baudrillard, 1997: 152).

Nas Comunidades Virtuais o *“reencantamento do mundo”* tem como elemento principal uma emoção ou uma sensibilidade vivida em comum.

Os relacionamentos estritamente virtuais se dão basicamente no ciberespaço, baseiam-se somente no contato via computador. Isso não significa, no entanto, que as pessoas não queiram materializar as relações, que neguem a realidade. O ciberespaço propicia os relacionamentos, cabendo, a cada pessoa, decidir sua continuidade. Desta forma, os relacionamentos podem ultrapassar o ciberespaço. Nessa situação, o virtual pode ser considerado como uma alternativa a mais de se construir relações sociais, onde a realidade não é excluída.

Não pretendo, com esta afirmativa, estabelecer uma dicotomia entre os relacionamentos virtuais e os reais, mas, ao defini-los, afirmar que a Internet, através dos canais de conversação, possibilita relacionamentos sociais que podem se dar materialmente na realidade. Uma forma não exclui, necessariamente, a outra. Ou melhor, perpassam e interpenetram-se. É mais uma maneira, dentre tantas outras, de convívio social e contato pessoal.

Dessa forma, a pesquisa aqui proposta será contextualizada nos ambientes real e virtual. Tal perspectiva é inovadora em relação às demais pesquisas desenvolvidas neste campo que, em sua maioria, tem optado por estudos apenas do contexto virtual.

Capítulo 2

Contextualização das possibilidades de interação virtual.

Neste Capítulo busco apresentar o IRC¹ como um conjunto de espaços de socialidade na atualidade, nos quais os usuários entram e interagem segundo padrões de contato determinados, nos quais devem ser iniciados. As formas de socialidade no IRC surgiram a partir das interações sociais entre os usuários desde os primórdios de sua criação, contando, ainda, tanto com a estrutura técnica do ambiente, como também com as sucessivas alterações no seu protocolo, que os próprios usuários realizam, adicionando e modificando determinadas características. A cultura do IRC possui códigos de linguagem, normas para o comportamento, sanções e uma distribuição diferenciada de privilégios técnicos e sociais. O IRC participa também da cultura mais geral da Internet, apresentando características semelhantes às dos outros ambientes².

Segundo uma das usuárias do #coroas³, as instituições criadas no IRC reproduzem a vida social *off-line*:

O IRC é o que melhor reproduz a vida social humana tradicional. Ele permite relações de poder, segredos e segregações, e todo o tipo de "virtualização" dos sentimentos e emoções tradicionais. Imagine, até sexo dizem que fazem!

(UvinhaRJ, 23/05/01).

¹ Um breve histórico do IRC encontra-se no **ABEXO III**.

² No **ANEXO IV** apresento os usos e características das formas de comunicação virtuais possíveis de serem encontradas na Internet.

³ *Canal da Rede de servidores da BrasIRC* que foi utilizado neste trabalho como campo de observação.

A reprodução não cria uma sociedade paralela, mas introduz uma nova dimensão à vida “tradicional”, pois a cultura do IRC encontra-se inserida, e interligada, com a vida *off-line* dos usuários e com outros espaços de interação da Internet. Para facilitar o acompanhamento, inicialmente apresentarei uma breve descrição do funcionamento do IRC e suas principais instituições a partir da trajetória de um simples usuário. A descrição densa faz-se necessária aqui porque se trata de “*seguir os atores*” e, ao mesmo tempo, apresenta “*redes de significado associadas*” (Giddens, 1989:232).

2.1. Breve descrição do funcionamento.

Para o usuário chegar no IRC ele deve passar por duas conexões: à Internet e ao IRC, conforme será detalhado adiante. O IRC é um serviço de bate-papo que utiliza a estrutura da Internet e funciona através do modelo *cliente*⁴-*servidor*⁵. Cada usuário instala em seu computador um programa *cliente* de acordo com seu sistema operacional e tipo de computador. O programa *cliente*, por sua vez, comunica-se com o programa *servidor* que, na maioria das vezes, está instalado em computadores mais possantes, em provedores de acesso à Internet, sejam provedores comerciais, empresas de telecomunicações ou universidades. Os *servidores*⁶ são ligados uns aos outros, formando redes de IRC. Cada rede pode ter dezenas de *servidores*.

Tendo instalado e configurado o *cliente* em seu computador, o usuário está apto para a conexão à rede de IRC. Seguindo o funcionamento do *mIRC*⁷, o usuário conecta-se a um determinado

⁴ Conceito funcional que indica um programa ou máquina que solicita informações a um *servidor*.

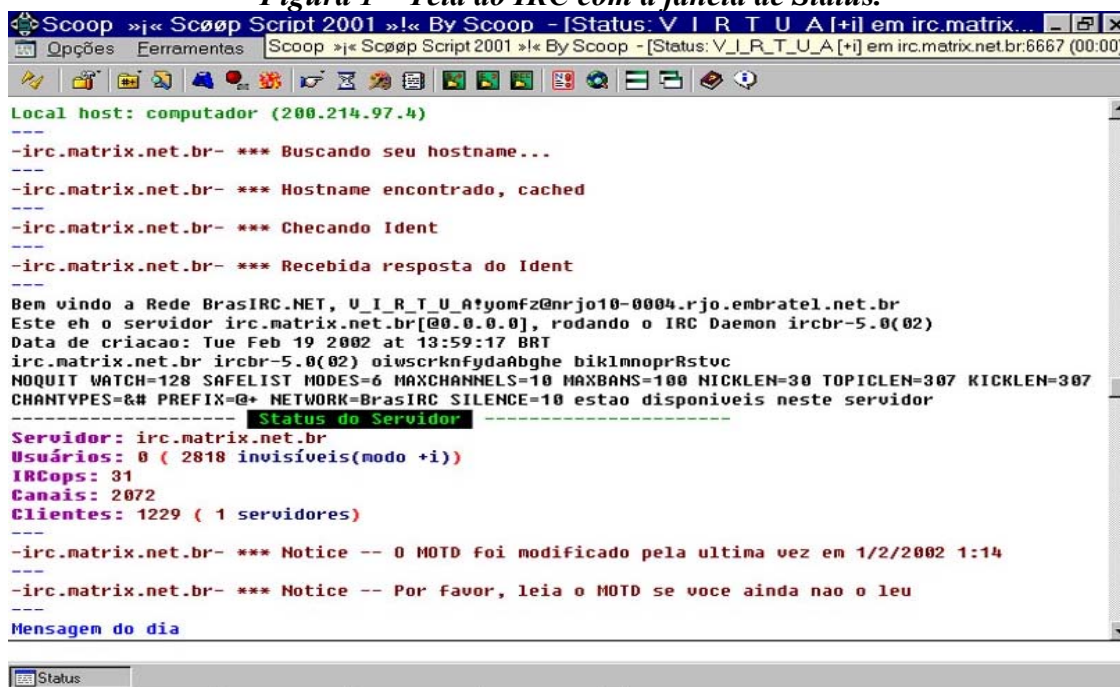
⁵ Conceito funcional que indica um programa ou máquina que fornece informações requisitadas por um *cliente*.

⁶ A rede de IRC é descentralizada, mas o controle de *nicks* e *canais* é feito de forma centralizada (na BrasIRC, por exemplo), como será apresentado adiante.

⁷ Um dos *scripts* de IRC mais conhecidos.

servidor e passa a receber as informações do *servidor* e da rede na janela de *status*⁸, que ficará sempre aberta (FIGURA 1).

Figura 1 – Tela do IRC com a janela de Status.



Então, o usuário pode entrar num *canal*, criando um novo ou entrando em um já aberto, isto é, com usuários dentro. Para criar um *canal*, basta digitar o comando com o nome do novo *canal* (*/join #nome_do_canal*)⁹; para entrar em um *canal* aberto, o usuário pode solicitar uma listagem dos *canais* abertos na rede, usando o comando */list*, ou acessando o *ícone*¹⁰ respectivo. A lista aparece em uma janela separada (FIGURA 2) e clicando duas vezes no nome do *canal*, o usuário entra no mesmo (FIGURA 3).

⁸ Janela inicial e de registros de eventos e movimentação de usuários, controlados pelos *servidores* e pelo próprio *cliente*.

⁹ Os comandos são precedidos por “/”. Os principais comandos do IRC são apresentados no **ANEXO I – Comandos do IRC**.

¹⁰ Imagem gráfica usada para representar algum objeto ou dado particular. Utilizada no sistema *Windows* para facilitar a visualização das operações.

Figura 2 – Listagem de canais.

1818/1818 Canais		
#floripa	124	Hoje eh niver do Cor nga, parabens! - O Mega Ircontro
#belem	119	Seja bem vindo(a) ao #belem Duvidas? Procure um (@)
#Brasil	113	[#Brasil] .: Bem Vindos ao Canal Brasil da Rede BrasIR
#Bot4u	106	(#bot4u) .:. Seja bem Vindo(a) ao Maior e Melhor Cana
#cc	76	..(..(..(Campeonato de Surf do CC dia 28 de
#Capital	74	xxx CaPiTaL xxx Script do canal já está disponível em
#rio	72	Bem Vindos ao Canal Oficial da Cidade Maravilhosa -
#sexo	70	Visitem nosso forum: http://sexo-forum.cjb.net Atenção
#ccj	68	HOJE(25/04) Aniversário do Mal. Parabéns /MemoServ sen
#padoka	59	Quer sua shell para ter seu próprio BOT? Aluge na Shel
#maceio	58	Reunião de Operadores Sexta às 18:00h no McDonalds da
#scoop	58	Canal de Ajuda do Scoop Script - www.scoop.com.br => F
#svp	56	Bem vindo ao canal do Colegio São Vicente de Paulo Nes
#camboriu	52	#Camboriu!!! Cuidado, o e-mail: Hi, <Seu e-mail aki>,
#Mano's	52	"Skate é legal! sexo é normal! max sabe kual é o lanc
#teresina	52	Não é Brincadeira Não (A FESTA!!!)terça dia 30 vespera
#energia	51	Saiu a lista da SEGUNDA CHAMADA da UFSC! www.ufsc.br !
#bauru	50	Linux é como Clitóris: Quase ninguem sabe mecher, mas
#itajai	50	... www.itajai.net ... Quer saber as regras do canal?
#tuba	50	>>> 7º IRContro Do #TuBa FoI DeToNaNtE! GaLeRa Se Re
#SexPics	49	Dica: F-servs, coloquem o nick dos mesmos com o estilo
#campos	45	Ganhadores de Cortesia para a BASE 7: wandinha_adans,t

¹³ Essa é a opção padrão e não precisa ser digitada, pois o IRC entende como fala tudo o que é digitado sem “/”.

precedidas pelos *nicks* entre parênteses angulares e as ações precedidas pelos *nicks* sem tais parênteses.

A interação nos *canais* é mediada por *operadores*¹⁴, os *ops*, usuários com determinados privilégios técnicos que lhes permitem selecionar os modos do *canal* e expulsar usuários que estejam “incomodando”. Há duas formas de expulsão: o chute (*kick*¹⁵) que permite o retorno imediato e o banimento (*ban*¹⁶) que mantém a expulsão até que o banimento seja retirado. Alguns *operadores* não são usuários “humanos”, mas *bots*¹⁷, agentes autônomos que ajudam a controlar os *canais*, entre outras funções.

O IRC possibilita ainda conversas particulares entre dois usuários, através de dois protocolos: o *pvt* (acrônimo para *private*) e o *dcc* (acrônimo para *direct client-client*)¹⁸. No *pvt*, as mensagens utilizam a rede de IRC para chegar aos usuários, já o *dcc* é um protocolo que prescinde da rede, porque através dele é estabelecida uma conexão direta entre os computadores dos dois usuários que estão se comunicando. Em ambos os recursos uma pequena janela se abre para possibilitar o diálogo privativo entre dois usuários. Nenhuma outra pessoa conectada pode acompanhar uma conversa em *pvt*. A pessoa que foi convidada para um diálogo privado pode, ao perceber que uma nova janela se abre na interface (com o nome de quem a convida para a conversa na barra de título da janela), aceitar ou não o diálogo. Se caso recusar o convite, basta fechar essa janela ou ignorá-la, conforme nos mostra a FIGURA 4.

¹⁴ Categoria de usuários do IRC que tem acesso a determinados privilégios técnicos do programa, que lhe permitem, entre outras coisas, expulsar usuários dos *canais*.

¹⁵ “Chutar”. Expulsar de um *canal* de IRC.

¹⁶ Banimento. Banir, expulsar definitivamente, do *canal*.

¹⁷ De *robot*. É um programa que se caracteriza por atuar de forma automatizada. No IRC eles têm uma série de funções, desde controlar *canais* – fornecendo o *status* de *op* para determinados usuários, controlando o *flood* e o uso de palavras programadas – até fornecer ajuda e organizar jogos *on-line*.

¹⁸ No IRC é um comando utilizado para *chat* (papo privativo) e transferência de arquivos de máquina para máquina.

The screenshot shows the Scoop IRC client window. The title bar reads "Scoop »j« Scoop Script 2001 »!« By Scoop". The menu bar includes "Opções", "Ferramentas", "DCC", "»j« Scoop Script »!«", "Janelas", and "Ajuda". The toolbar contains various icons for file operations and IRC actions. The main window displays the status bar at the top: "Status: V_I_R_T_U_A [+i] em irc.matrix.net.br:6667 (00:11)". Below this, the channel name is "BrasIRC9750666 Lady_Caroline espaniol Liza_32 @GRANDE-RJ". The channel list on the left shows "#coroas" selected. The main chat area shows a conversation:

U_I_R_T_U_A: <Carolina> :))))))

U_I_R_T_U_A: Upgrade (~DusK@210.95.9.103)

<RICKS> <U_I_R_T_U_A> ola

*** 2j

Script: <U_I_R_T_U_A> tudo bom?

1x: <Upgrade> muito bem e aí?

<Mess> <U_I_R_T_U_A> tudo otimo!

<U_I_R_T_U_A> sou nova por aqui

2.2. O IRC e suas instituições.

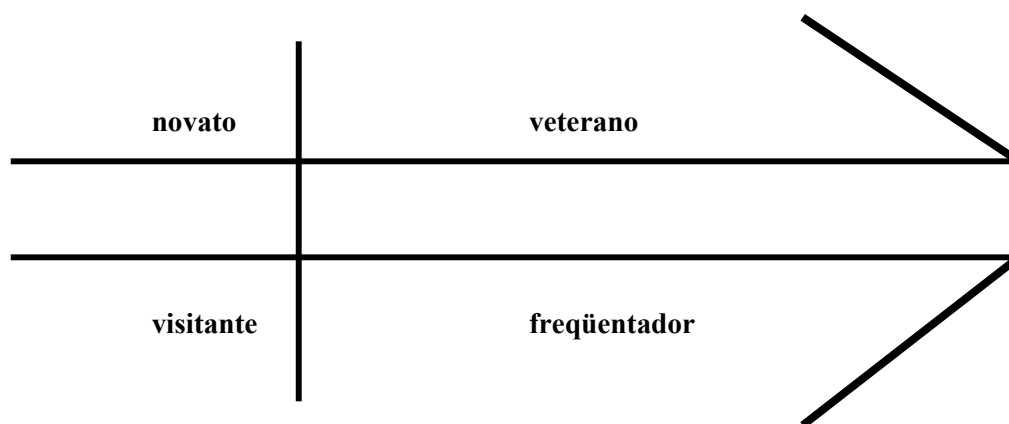
Tendo apresentado uma breve descrição do funcionamento do IRC, passo a apresentar as principais instituições que compõem a cultura do IRC, algumas delas segundo a particularização do *#coroas*. A apresentação será feita seguindo a minha primeira entrada no IRC e minha trajetória posterior.

Como apontado por estudiosos de outros ambientes da Internet (Reid, 1994 e Correl, 1995), a distinção entre os Novatos e os Veteranos é um dos primeiros pontos para compreender as interações sociais que se estabelecem no IRC, pois a inscrição na cultura do IRC é gradual de acordo com certos processos de socialização e rituais de iniciação. Durante a observação

exploratória, percebi que os usuários costumam percorrer trajetórias com vários pontos em comum durante suas experiências no IRC.

A partir de tais observações, elaborei uma trajetória padrão que ajuda a compreender tanto a vivência do usuário, quanto a formação de grupos, pois as trajetórias individuais não acontecem isoladas, mas em conjunção com trajetórias de outros usuários, de agrupamentos de usuários e de gerações de canais. Não descarto a possibilidade de que um usuário possa ser Veterano no IRC, ou seja, dominar o traquejo dos recursos técnicos e sociais, mas ser visitante em vários *canais*, sem freqüentar nenhum regularmente. De forma semelhante, mas talvez mais rara, um usuário pode ser novato no IRC e ser Freqüentador de um *canal*, principalmente se já tiver alguma inserção em uma rede de amizade no *canal*. No entanto, o interesse aqui é pelos Freqüentadores, pois são estes os usuários que formam os agrupamentos investigados, conforme se verá no Capítulo 5. A trajetória será apresentada a partir da freqüência a um determinado *canal*, de forma a fazer coincidir a trajetória individual (Novato → Veterano) com a trajetória do usuário em um *canal* (Visitante → Freqüentador), como se vê na FIGURA 5.

Figura 5 – Trajetória individual e trajetória em um canal.



Esta trajetória padrão foi construída, ainda, a partir da minha experiência pessoal e dos relatos nas entrevistas. Ela poderá parecer esquemática e exagerada em alguns traços. A intenção é realçar a iniciação e a socialização na cultura do IRC, mostrando as diferenças entre os Visitantes e Frequentadores de *canais*.

2.2.1. O primeiro contato.

O primeiro passo para entrar no IRC é “descobrir” o ambiente. Atualmente o IRC não é um dos ambientes de interação mais conhecidos da Internet, se comparado com o *e-mail* e o *Webchat*¹⁹, que funciona no ambiente da *WWW* e utiliza o próprio *software* de navegação. O IRC utiliza *softwares* específicos, cuja configuração exige determinados conhecimentos. Por isso, é cada vez mais comum a descoberta do IRC a partir da indicação de amigos, como observado no *#coroas*.

¹⁹ É o bate-papo na *World Wide Web (WWW)*. No *Webchat*, os usuários conversam em salas determinadas. Por utilizar o mesmo programa de “navegação” das páginas, ele é considerado mais simples que os similares. Os *sites* mais populares são disponibilizados, em geral, por grandes *provedores* de acesso, como os do Universo OnLine (UOL) e Terra.

Soube do IRC por intermédio de uns amigos que me ensinaram onde conseguir o *software* e como configurá-lo, indicando-me um *servidor* da minha cidade. Ainda no tocante à configuração, tive que fornecer algumas informações pessoais que serviram para me identificar perante a rede de IRC e aos outros usuários: apelido (*nick* abreviado do inglês *nickname*), identificador na rede (*UserId*)²⁰, nome real e *e-mail*, estes dois últimos sendo facultativos (FIGURAS 6 e 7)²¹. Estas informações estariam disponíveis para os outros usuários na minha entrada e saída dos *canais* e mediante o uso de um comando (*/whois*) que permite ver as informações fornecidas à rede, bem como os *canais* em que me encontro, como no exemplo abaixo da minha identificação:

```
*** V_I_R_T_U_A is gabrielamgborges@ufrj.br - Gabriela Borges - pesquisadora
*** V_I_R_T_U_A on #coroas, #25a35anos
*** V_I_R_T_U_A using irc.brasirc.com.br
*** V_I_R_T_U_A has been idle 34 secs, signed on Mon March 04 14:22:50
*** V_I_R_T_U_A End of /WHOIS list.
```

²⁰ Identidade do Usuário. A parte que antecede o endereço de *e-mail*, fornecido pelo *provedor* de acesso à Internet.

²¹ Alguns manuais sugerem que os usuários evitem fornecer dados “reais” por medida de proteção.

Figura 6 – Formulário de IRC.

The screenshot shows the 'Opções' (Options) dialog box for Scøop Script 2001. On the left, a tree view under 'Selezione o item:' has 'Conectar' selected. The main area contains the following fields and controls:

- Servidores:** A dropdown menu set to 'All' with an 'Adicionar' button next to it.
- irc.matrix.com.br**: A text field with a dropdown arrow on its right, with 'Editar', 'Excluir', and 'Ordenar' buttons to its right.
- Conectar ao servidor!**: A button.
- Nome:** Text field containing 'Gabriela M. G. Borges'.
- Email:** Text field containing 'gabrielamgborges@ufri.br'.
- Nick(apelido):** Text field containing 'VIRTUA'.
- Nick alternativo:** Text field containing 'V_I_R_T_U_A'.
- ☒ **Modo invisível(+i)**: A checked checkbox.
- OK**, **Cancelar**, and **Ajuda**: Buttons at the bottom.

Figura 7 – Configuração do UserId.

The screenshot shows the 'Opções' (Options) dialog box for Scøop Script 2001. In the left tree view, 'Conectar' is expanded and 'Identd' is selected. The main area contains the following fields and controls:

- ☒ **Ativar servidor de Ident**: A checked checkbox.
- User ID:** Text field containing 'VIRTUA'.
- Sistema:** Text field containing 'UNIX'.
- Porta:** Text field containing '113'.
- ☐ **Mostrar pedidos de ident**: An unchecked checkbox.
- ☐ **Ativar somente ao conectar**: An unchecked checkbox.
- OK**, **Cancelar**, and **Ajuda**: Buttons at the bottom.

Entre os usuários, o *nick*²² é o elemento mais utilizado para a identificação, que seria comparável ao nome da pessoa no dia-a-dia. Já a identificação perante a rede é mais completa, sendo composta também pelo *UserId*, o *host*²³ e o *domínio*²⁴, cujo conjunto forma a *máscara (mask)*²⁵ do usuário, como apresentado no QUADRO 1.

Quadro 1 – Partes da máscara de identificação do usuário.

Nick	User id	Host – área específica do domínio em que se conectou	Domínio – Provedor de acesso
V I R T U A	~V I R T U A	@slJ5jVQd27A	ufrj.br
	Máscara (mask) é o endereço que um usuário adquire de seu provedor quando se conecta na Internet.		

A *máscara* pode ser comparada aos documentos pessoais *off-line*: o *UserId* seria comparável à certidão de nascimento e o *host* e o *domínio* a um comprovante de residência, pois informam, perante a rede, quem sou e onde estou.

Depois de ter configurado estes dados, estava pronta para minha primeira entrada. Após a conexão geral à Internet, pelo provedor de acesso, me conectei à rede de IRC. A primeira mensagem que recebi foram as boas vindas da rede em inglês, informando quantos usuários estavam *on-line* naquele momento, quantos *canais* estavam funcionando e quantos *servidores* estavam compondo a rede. Imediatamente apareceu a Mensagem do Dia do *servidor* escolhido,

²² Quando o usuário se conecta, o *nick* não pode estar em uso, nem registrado, como será explicado mais adiante.

²³ Computador principal num ambiente de processamento distribuído. Computador central que controla uma rede. Na Internet é qualquer computador ligado à rede, não necessariamente um *servidor*.

²⁴ Endereço da *Web* registrado e comprado das agências regulamentadoras. No Brasil a agência continua sendo a FAPESP, mesmo o Governo brasileiro tendo aberto essa área à iniciativa comercial.

²⁵ Endereço de um usuário na rede, que informa seu identificador (*userId*), *host* e *domínio*, fornecidos pelo seu provedor de acesso.

dando dicas de algum *canal* para onde ir, das regras sobre como me comportar e como conseguir ajuda *on-line*.

Confusa com o texto composto de partes em inglês e português, inicialmente não “vi” ninguém com quem conversar, pois as interações no IRC acontecem em *canais* determinados. Conforme visto, posso entrar em um *canal* aberto a partir da listagem, ou criar um novo. A quantidade e a diversidade de *canais* da listagem varia muito de acordo com o horário e o dia da semana. Nos horários de pico pode ter mais de 1.000 *canais*, variando tanto em quantidade de usuários quanto ao tema de seu nome e tópico (QUADRO 2).

A partir de uma amostra de 20 listas de *canais* recolhidas nos horários de pico entre dezembro de 2001 e fevereiro de 2002, percebi que a maioria dos *canais* da BrasIRC são microcanais com até 5 usuários. Normalmente, existem poucos *canais* grandes (entre 61 e 200 usuários) e muito poucos *canais* “super grandes” (com mais de 200 usuários)²⁶.

²⁶ Isso não significa que se tratem de usuários diferentes porque os usuários normalmente estão em vários *canais* ao mesmo tempo, sem contar os *clones* e *bots*.

Quadro 2 – Alguns tipos de canais do IRC.

Tipo	Exemplos
Religiosos	#100%Jesus
Por faixa etária	#coroas, #25a35anos.
Jogos	#questionário, #gameplus
Relacionados à Internet/Informática	#hacker, #linux_redthat
Relacionados ao IRC propriamente	#ajuda, #ops, #brasirc
Relacionamentos pessoais: amizade, namoro/paquera, sexo.	#classeA, #namoro, #sexo
Geográficos com nomes de bairros, cidades, estados, países.	#niterói, #Bauru, #rio, #Brasil
Colégios/universidades	#bahiense
Times de futebol	#flamengo
Gays e lésbicas	#gaybrasil, #lesbians
Relacionados à música	#mp3, #punk
Troca de fotos	#fotos

Fonte: Listas de *canais* geradas de dezembro de 2001 a fevereiro de 2002.

Após a escolha, entrei no *canal* e finalmente comecei a “ver” os outros usuários. Da mesma forma, minha presença foi anunciada no meio das conversas em curso e na lista de usuários presentes. Quando aceitei as dicas de alguns manuais e entrei no *#Brasil*, me senti completamente perdida, com a chuva de mensagens, anúncios, cores e quantidade de usuários na lista, por se tratar de um *canal* enorme. Por usar um *nick* feminino, recebi, rapidamente *pvts*, com um papo que não costumo ter tão rapidamente com pessoas estranhas: “oiiii!! Tudo bem? Quer tc²⁷? De onde vc tc? O que vc faz? Tem namorado?”.

Percebi que existem várias conversas simultâneas acontecendo no *canal*, de forma que não conseguia acompanhar, tanto por não conseguir seguir o ritmo, quanto por não entender propriamente o que era dito, numa linguagem específica, com abreviações, cores, abuso de sinais de pontuação, palavras adaptadas do inglês, entre outras coisas. Observando a lista de *nicks*,

²⁷ Abreviação para *teclar*.

percebi que os *nicks* de alguns usuários eram precedidos pelo símbolo “@”²⁸. Notei que um dos possuidores da “arroba”, que logo descobri ser um *operador*, “chutou” do *canal* um usuário que tinha repetido, incansavelmente um apelo para que as pessoas de uma determinada cidade entrassem em contato com ele. Não imaginei, no entanto, que provavelmente um dos *operadores* mais ágeis nesse tipo de ação, não fosse humano, mas sim um *bot*, que é uma espécie de robô que ajuda a controlar o *canal*.

Cansada desse ritmo frenético, resolvi buscar um *canal* menos agitado e com menos usuários. Para isso, consultei a listagem de *canais* e comecei a reparar nos *tópicos*²⁹, que são espaços reservados para a descrição do *canal* e recados; há também alguns eventos *off-line* marcados, denominados *IRContros*³⁰. Assim, em pouco tempo, tomei contato com as diversas instituições do IRC: a linguagem própria, a organização da rede e dos *canais*, *IRContros*, *bots*, *operadores* e determinados padrões de contato. Com o tempo aprendi as regras desse espaço de socialidade e fui me inscrevendo nele. Seguindo esta minha trajetória, veremos alguns dos rituais de iniciação e o começo da socialização no ambiente.

2.2.2. Rituais de aproximação.

Depois de ter conseguido “ver” os outros usuários, quis encontrar as “pessoas interessantes” que meus amigos haviam me falado e sobre as quais também li numa reportagem no jornal. Podia procurar me aproximar de duas formas: através dos chamados públicos ou abrindo um *pvt* com alguém. Os chamados públicos são frases convidando usuários de determinado bairro, escola ou

²⁸ Símbolo que caracteriza o endereço de *e-mail*. No Brasil é chamado “arroba”. Em inglês é simplesmente “at”, preposição de lugar. No caso, antecede o *domínio* do *provedor*. No caso do IRC, este a “arroba” também identifica os *operadores*, distinguindo-os dos demais usuários.

²⁹ Uma espécie de título do *canal*, onde os *operadores* registram informações sobre a natureza do *canal* ou colocam avisos periódicos.

³⁰ Nome para designar os encontros face-a-face coletivos promovidos pelos usuários do IRC. Foi registrada pro uma empresa no INPI.

faculdade, fãs de cantores e estilos musicais, times de futebol, etc. para conversar, tanto em *pvt* como em público. Um dos mais comuns simplesmente pergunta se “ALGUEM QUER TC?”. Também podem ser solicitações de informação ou ajuda com os comandos do programa, para os quais os solicitantes esperam as respostas no próprio *canal*. Os chamados são escritos de forma a se destacar com o uso de cores e letras maiúsculas, como se o usuário estivesse gritando.

Os chamados públicos não são bem vistos, principalmente pela repetição. Estando sujeitos a punições se excedem o limite permitido para a repetição de frases em cada *canal*. Repetir mais de 3 vezes é encarado como *flood*³¹ no *#coroas* e punido com a expulsão através do *kick*. Um dos *operadores* do *#coroas* em certa ocasião expulsou um usuário que repetiu 6 vezes o chamado “ALGUÉM A FIM DE CONVERSAR????”. Comparando o *canal* com um bar, o *operador* quis mostrar o quanto tal atitude era inconveniente e que há outras formas mais adequadas de aproximação. Como será tratado adiante, os Visitantes são tratados com hostilidade quando querem chamar a atenção, implorando a todo custo que comuniquem-se com eles.

Além dos chamados públicos, os Novatos procuram cumprimentar todos quando entram no *canal*, mas geralmente não são respondidos. Situação oposta acontece com os Freqüentadores que, mesmo sem endereçar os cumprimentos quando entram no *canal*, costumam ser respondidos, o que reafirma o princípio da assimetria emissor-receptor apontado por Mantovani (1994), como nem todas as mensagens são lidas ou respondidas, a resposta muitas vezes está ligada ao pertencimento a redes de amizades.

³¹ Fenômeno que provoca a lentidão do sistema IRC, por excesso de tráfego na rede. Provoca o *lag*.

A outra possibilidade de aproximação é iniciar uma conversa privada com alguém. Para isso, o usuário escolhe um *nick* que lhe agrada ou chame a atenção na lista de *nicks* do *canal* e, clicando duas vezes sobre ele, abre um *pvt* numa janela separada. Há alguns padrões para esse tipo de aproximação. O mais comum é que nas conversas privadas entre estranhos os contatos sejam heterossexuais, sendo o homem a tomar a iniciativa. O gênero é determinado através do *nick* e se há dúvidas, depois dos cumprimentos, pergunta-se se o interlocutor é “h ou m”³². Isto indica uma expectativa determinada para as interações no IRC, ou seja, a expectativa de conhecer pessoas para construir relações amorosas, passageiras ou estabelecidas. Trata-se de uma expectativa comum entre os Novatos, e uma fonte de conflito com os usuários mais experientes, como será visto na história do *#coroas*, no **Capítulo 4**.

As perguntas mais comuns referem-se a características pessoais dos usuários: nome, idade, local de moradia, se trabalha ou estuda, e aparência física (“como vc é?”), formando um “questionário básico”, como foi denominado ironicamente por uma informante. Se não há correspondência entre as idades, sempre há comentários ou um dos interlocutores simplesmente abandona o *pvt*, como aconteceu uma vez, durante o trabalho de campo:

```
[01:14] <manofirmeza> e aí mina qtos anos vc tem????  
[01:14] <LoraRJ> 23  
[01:14] <manofirmeza> esquece...
```

Pela minha experiência de observação, é comum a revelação de informações pessoais detalhadas. É interessante notar que estas perguntas iniciais constroem uma imagem do *outro* com quem se

³² Mulher abrir *pvt* com homem é uma atitude que chama atenção, tanto que tornou-se uma estratégia de fazer propaganda, como se verá mais adiante. Isso também significou uma dificuldade para aproximar-me dos usuários do *#coroas*.

conversa. Nisso, o IRC pode ser aproximado de outro serviço de interação mediado por tecnologia, o Disque-Amizade (Torres, 1990).

Bernardo (1994), em pesquisa semelhante à de Torres, encontrou um tipo semelhante de contato social, que denominou de “*discurso identificatório*”. Trata-se de uma estratégia de tipificar o interlocutor em esquemas já conhecidos, buscando “*‘enquadrar’ e ‘fixar’ o outro tomando como base o cenário social mais amplo*” (id.ibid.:91). Esse padrão de contato encontra-se muito associado com as fases iniciais da trajetória do usuário, que depois de determinado tempo já conhece outros usuários e não precisa mais de lançar mão da descrição.

2.2.3. Apresentação on-line.

O fornecimento dos dados pessoais na configuração do programa representa o primeiro momento da construção da apresentação³³ on-line do usuário, uma questão sempre presente nos diversos fóruns da Internet. Segundo Aranha Filho (1997), trata-se de uma questão central para a construção do mundo social mediado por computador pelo próprio “*modo de usar*” da Internet, que impõe o exercício continuado de identificação, já que não existe um identificador universal como a presença física nos encontros face a face³⁴.

No entanto, é importante ressaltar que este é um primeiro passo, pois a apresentação do usuário não emerge propriamente do indivíduo, mas deve ser negociada e validada nos processo de interação, sendo que nem todas as apresentações são aceitas como válidas (Waskul e Douglass,

³³ Aqui prefiro utilizar o termo *apresentação* de Goffman (1996) à identidade, inserindo, assim, a idéia de construção das inscrições pessoais on-line, além de englobar também diferentes apresentações para diferentes audiências. Normalmente este termo é traduzido por representação, mas seguindo sugestões do Prof. Luis Fernando Dias Duarte (MN/UFRJ) tomarei *apresentação* como a tradução mais adequada.

³⁴ Na verdade esse identificador existe. São as *máscaras*, que, como a apresentação física, pode ser disfarçada através do redirecionador.

1997:385). Um exemplo interessante disso é a experiência de um dos informantes do *#coroas*. Nos primórdios do *Webchat* da Folha de São Paulo, ele aproveitava-se de uma falha do sistema para usar vários espaços em branco como identificador e, dessa forma, entrar na sala aparentemente sem *nick*. No entanto, tal apresentação foi questionada por uma interlocutora como narra abaixo:

```
<Aparicao> e daí um certo dia eu fui conversar com uma
pessoa e ela disse que não iria conversar comigo, pois eu
nao tinha nick
<Aparicao> eu falei para ela, e isso importa aqui... eu
posso colocar qualquer nick que vc não vai saber a diferenca
do real para o virtual, e ela me falou que eu era um
fantasma no mundo virtual (...)
<V_I_R_T_U_A> agora vc acha que o nick eh importante?
<Aparicao> no irc para uma pessoa como eu
<Aparicao> sim o nick eh importante
<Aparicao> pq se essa pessoa quer fazer parte de uma
sociedade ela tem que ter uma identidade o nick e que faz
isso
<Aparicao> tanto o nick como o userid
<Aparicao> a não ser que ela queria simplesmente entrar para
tirar onda e tal
```

(pvt, 01/02/01).

Por comodidade, todas as vezes que entrei, procurei utilizar o mesmo *nick*. Mas então surge um problema porque, como queria utilizar um *nick* próximo ao meu nome pessoal (Gabriela), quando me conectava recebia um aviso estranho de que esse *nick* estava registrado e que deveria escolher outro. Não entendia esta questão de “direitos autorais” *on-line*, não fazia nada e via meu *nick* ser mudado à força para Brasirc18795689. Então procurei ajuda no *canal*, como no exemplo abaixo:

[21:35] <Brasirc18795689> NINGUEM QUER TC????
 [21:35] <Brasirc18795689> MEU NICK ERA GABIRJ, MAS NAUM SEI
 PQ TAH MUDANDO TODA HORA...
 [21:36] <Apolonio> Brasirc18795689: eh pq vc não registrou
 [21:36] <Apolonio> Brasirc18795689: ou perdeu a senha do
 nickname

(#coroas, 06/1999)

Este é um exemplo típico de um Novato, pelo uso de letras maiúsculas e pelo chamado público inicial. Tive a “sorte” de encontrar um Veterano paciente para me explicar o que estava acontecendo. Como eu tinha um pouco de experiência, logo descobri o serviço de registros de *nicks*, que é denominado *Nickserv*³⁵. Além disso, a BrasIRC disponibiliza mais dois serviços para seus usuários, como exposto no QUADRO 3.

Quadro 3 – Serviços da BrasIRC.

Serviço	Função	Início do Funcionamento
Chanserv	Cuida do cadastro e operação dos <i>canais</i>	Primeiro semestre de 1997
Nickserv	Cuida do registro e uso dos <i>nicknames</i>	Primeiro semestre de 1997
Memoserv	Cuida do envio de memos para os usuários cadastrados	Segundo semestre de 1997

Os serviços mais importantes são o *Chanserv*³⁶ e o *Nickserv*, que administram os *canais* e os *nicks*, respectivamente. Os serviços começaram a funcionar no primeiro semestre de 97 e sua introdução trouxe mudanças para a socialidade nos *canais*, como será visto na história do #coroas. Através do *Nickserv*, os usuários podem registrar o *nick* que estão usando, tornando-se seus “proprietários”, no que seria semelhante a um cartório de registro civil.

³⁵ Comando do IRC que registra e armazena todos os *nicks*.

³⁶ Um *script* que automatiza alguns comandos do IRC, como por exemplo, dar *status* de *op* a um *nick* previamente cadastrado como tal.

Se a escolha inicial do *nick* pode ser comparada a uma certidão de nascimento, seu registro no *Nickserv* pode ser comparado à carteira de identidade. O serviço não permite que alguém utilize um *nick* registrado sem a apresentação da respectiva senha, forçando sua mudança para *BrasircXXXXXX* (onde *XXXXXX* é um número aleatório) ou sua desconexão diante da apresentação de várias senhas inválidas³⁷. Assim, o registro do *nick* possibilita que os usuários utilizem o mesmo identificador regularmente. O *nick* fica associado não a uma pessoa, mas a uma senha. A senha pode ser pensada como o cartão eletrônico de banco, a carteira de um clube ou a matrícula na escola. Se a escolha do apelido é o ponto de partida para a construção da apresentação do usuário, sua utilização regular, garantida pelo registro, facilita o reconhecimento pelos outros usuários.

Entre os Frequentadores, a posse de um *nick* registrado representa um passo importante na passagem da fase de Visitante para a de Frequentador. Um informante do *#coroas* disse que os visitantes, por não terem *nick* registrado e só entrarem de vez em quando no *canal*, são o “resto”, em oposição aos “conhecidos”, ou seja, não são considerados legítimos participantes do *canal*.

Dessa forma, os *nicks* são elementos fundamentais da interação *on-line* e *off-line*. No caso da interação *on-line*, são, inclusive, objeto de roubo, através do roubo da senha cadastrada no *Nickserv*. No caso das interações *off-line*, caracterizadas através dos *IRContros*, os *nicks* são utilizados para a identificação dos participantes do evento social. Se nas primeiras fases da trajetória os usuários querem ser reconhecidos e procuram utilizar um mesmo *nick* com

³⁷ Para isso, na operação de registro do *nick*, o usuário deve configurar a proteção do seu *nick*, que “mata” (*kill*), ou seja, desconecta quem tentar utilizá-lo e não apresentar a senha correta.

freqüência, em fases posteriores os Frequentadores assíduos de um *canal* às vezes lançam mão de *nicks* secretos buscando não serem reconhecidos, ou melhor, serem reconhecidos apenas pelos amigos que conhecem tais *nicks* secretos, o que pode ser tomado como um indicador de pertencimento de uma rede social.

2.2.4. *Você vem sempre aqui?*

Fui então ao *canal* #Ajuda que, como o nome diz, é voltado para ajudar os usuários, e conseguias dicas para registrar meu *nick*. Depois de algumas tentativas registrei V_I_R_T_U_A (uma opção de *nick* que me daria a oportunidade de me manter incógnita, passando a idéia de alguém que perpassa os ambientes virtual e real, um(a) *ciborgue*³⁸). Fiquei sabendo que o registro do *nick* depende de sua freqüência no IRC, ou seja, se eu não usasse o *nick* durante 14 dias perderia o registro. Reparei que os usuários que fui conhecendo passaram a me cumprimentar no *canal* ou abriam *pvts*. Reparei também que se eu ficasse alguns dias sem entrar, os cumprimentos diminuía, como apresenta o informante abaixo. Comentando como foi difícil penetrar nos círculos de amizades já formados no #coroas, aponta que um dos problemas “é a necessidade de assiduidade para manter alguma amizade. Agora, por exemplo, fazem uns seis meses que eu não uso o IRC, se eu voltar ao #coroas, ninguém me reconhecerá...”.

³⁸ “...é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. [...] O ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não-alienado. O ciborgue não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica (...). [...] O ciborgue está determinantemente comprometido com a parcialidade, a ironia, a perversidade. Ele é oposicionista, utópico e nada inocente. Não mais estruturado pela polaridade do público e do privado.” (Haraway. In Silva, 2000:40-43).

A importância da assiduidade é mais acentuada durante as primeiras fases da trajetória, principalmente durante a fase de Visitante. Os Veteranos costumam ser reconhecidos pelos Freqüentadores contemporâneos na sua fase mais assídua, mesmo que entrem apenas esporadicamente no *canal*, como ocorreu com Storey, da primeira geração do *canal*. Ele diminuiu sua freqüência, preferindo manter o contato com seus conhecidos através de outras ferramentas, como o *ICQ*³⁹. Apesar da menor freqüência, Storey continuava visitando o *canal* e estava atualizado sobre seus acontecimentos, sendo respeitado por ser um dos mais velhos a acessar e sendo convidado para os *IRContros* particulares das “*panelinhas*”. Além disso, permanecia com o status de *operador*, demonstrando um certo orgulho por sua experiência e posição no *canal*. Estava vivendo de ciclos passados, ou seja, estava vivendo com base na reputação que construiu no *canal* durante sua fase mais ativa.

2.2.5. Códigos de linguagem.

No início eu não entendia direito o que lia pela rapidez com que as falas apareciam e iam “subindo” na janela do *canal*. Como resultado, toda hora tinha que ficar “voltando” a tela para conseguir acompanhar os diálogos. Da mesma forma, nos *pvt*s perdia um tempo enorme digitando falas longas que quando eram enviadas já estavam meio deslocadas do contexto, pois meu interlocutor já tinha feito outras perguntas. Aos poucos fui aprendendo as especificidades da linguagem dali.

O estilo de escrita do IRC, bem como em outros serviços síncronos, é um misto de linguagem escrita e oral, com um tom informal próximo ao clima de socialidade simmeliana, que poderia ser denominada “oralidade sob letra”, como aponta Aranha Filho (1997):

³⁹ Acrônimo de “*I seek You*”. Um dos mais utilizados serviços de mensagens instantâneas.

“A informalidade característica de muito destes fóruns, especialmente os encontros on-line, acarreta um estilo discursivo mais próximo da descontração e do improviso típicos da conversa face a face do que dos cânones mais formais e cuidados da troca de documentos escritos. É suposto que se escreva do jeito que se fala, sem excessiva reflexão, e o resultado final traz um estilo híbrido de ‘oralidade sob letra’, lembrando de perto uma transcrição descuidada da gravação de uma conversa falada (não fossem as freqüentes gafes cometidas no ato de digitar rapidamente)”.

Vários estudos da *perspectiva cultural* mostram o desenvolvimento de novas formas de expressão e vocabulário nos diversos ambientes da Internet. Em geral, são ambientes baseados em texto, nos quais a interação é construída apenas com o que é digitado, o que implica que as pessoas têm que ser muito mais criativas para conversar, já que tudo é transmitido pela escrita, inclusive gênero, etnicidade, idade e aparência física (Correl, 1995:275-6).

A linguagem que surgiu neste ambiente é, segundo Werry (1996), em sua pesquisa no IRC, fruto de “*um complexo conjunto de restrições temporais, espaciais, contextuais e sociais*” (Id.Ibid.). A partir de tais restrições, os usuários desenvolveram estratégias inovadoras para compensá-las. Entretanto, a criação de “*substituições textuais*” por aspectos não verbais da comunicação significa muito mais do que o desenvolvimento de uma linguagem “*eficiente*” para a comunicação *on-line*, mas o estabelecimento de um conjunto de significados compartilhados para a interação (Reid, 1991). Dessa forma, a linguagem desenvolvida serve tanto como meio quanto como contexto para a comunicação, um contexto para as palavras feito por palavras.

Para expor algumas das estratégias textuais desenvolvidas, utilizarei um pequeno trecho de uma sessão no *#coroas* ocorrida durante minha permanência neste *canal*, durante a fase de trabalho de campo, quando a pesquisa ficou mais clara para os usuários:

```

[16:30] <Tinhoso> V_I_R_T_U_A oq vc esta fazendo ai?
Anotando as palavras?
[16:30] *** Golfao has quit IRC (Quit: Just my
imagination...:)))
[16:30] <Tinhoso> fazendo pesquisas sobre nossas mentes?
[16:30] <Ajuru> [moraina] :***** pa vc! FUI!
[16:30] <moraina> :***
[16:31] *** _ChaoLin_ (JVHJGVJ@HhIE8NhTHcpp.zaz.com.br) has
joined #coroas
[16:31] *** Ajuru has quit IRC (Quit: t7DS: Nerds nerdam na
net").
[16:31] *** moraina has left #coroas
[16:31] <V_I_R_T_U_A> sobre as mentes ainda nao desenvolvi
metodologia pra isso
[16:31] <V_I_R_T_U_A> mas os diálogos eu analiso sim
[16:31] <V_I_R_T_U_A> os diálogos públicos...
[16:31] <Tinhoso> ah e?
[16:31] *** Bill^^ (Bill@RAMuMyFaaYk.200.245.149.0) has
joined #coroas
[16:31] <V_I_R_T_U_A> eh.
[16:31] <Tinhoso> como este que estamos tendo?
[16:32] *** {{{William}}} (will@pkdQEZGBovQ.200.246.41.0)
has joined #coroas
[16:32] <snk> [V_I_R_T_U_A]: jura que vc anota os dialogos?
[16:32] *** Doc-25 (uy@1S2KHAGDjH6.200.195.45.0) has joined
#coroas
[16:32] <snk> eu so falo besteira!!!!

```

A conversa principal desse trecho, sobre a pesquisa, envolve três usuários: eu (V_I_R_T_U_A), Tinhoso e snk. Dois usuários despedem-se e saem do *canal* (moraina e Ajuru), outros quatro entram (_ChaoLin_, Bill^^, {{{William}}} e Doc-25). Como se nota, as falas são iniciadas pelos *nicks* entre parênteses angulares e são justapostas, pois não há encobrimento. Nem todas as linhas representam falas dos usuários. As precedidas por “****” são notícias (*notices*)⁴⁰ sobre a entrada e a saída de usuários, bem como mudança de *status* dos usuários. As precedidas por “*” são ações executadas pelo comando */me*. O resultado é um texto multidimensional, que pode parecer

⁴⁰ Avisos. Comando utilizado para o envio de mensagens privadas entre usuários no IRC.

confuso aos Novatos. Já os usuários experientes possuem um conjunto de convenções que lhes permite administrar e seguir o fluxo da sequência das conversas no IRC (Werry, 1996).

Um desses recursos é o endereçamento das falas. Como acontecem várias conversas ao mesmo tempo no *canal*, sem contar os *pvt*s e conversas em outros *canais*, os usuários lançam mão de dois recursos de endereçamento para conseguir acompanhar as conversas que lhes dizem respeito. O primeiro deles é endereçar suas falas para os outros usuários colocando nelas os *nicks* dos usuários com quem se deseja manter uma conversa, como fizeram Tinhoso, Ajuru e snk⁴¹. Tinhoso simplesmente digitou meu *nick*, enquanto Ajuru e snk devem ter utilizado o recurso de complementação de *nick* (*nick completion*)⁴², disponível em alguns *scripts*⁴³, já que alguns *nicks* escolhidos pelos interlocutores aparecem entre colchetes e coloridos. O segundo recurso é automatizar, no *script* que está utilizando, uma forma de realçar as falas que lhe são endereçadas, seja através do seu *nick* ou do seu nome pessoal, ou ainda o diminutivo do nome, fazendo com que o *script* toque algum som ou fique piscando quando recebe alguma mensagem⁴⁴. Esses dois recursos são típicos de veteranos, especialmente aqueles que são “populares” e estão sempre no *canal*, em outros *canais* e vários *pvt*s.

⁴¹ Este código de linguagem tornou possível parte importante da análise dos *logs*, à medida que permitiu marcar e quantificar quem conversava com quem, e depois, codificar todos os cumprimentos, como será apresentado no Capítulo 4.

⁴² É um recurso que automatiza o endereçamento das falas. O usuário precisa apenas digitar os primeiros caracteres do *nick* do interlocutor que, automaticamente, serão completados, usando a lista de usuários que estão conectados naquele momento, e fazendo parte do *canal*.

⁴³ São programações no IRC que engatilham uma série de comandos. Os mais utilizados atualmente são cópias dos *clientes* originais de IRC, especialmente do *mIRC*, acrescidos de jogos, piadas, imagens, sons e uma infinidade de atalhos para comandos que antes eram digitados pelos usuários. Eles podem ser usados para atacar ou se proteger de outros usuários, e também fazer coisas simples, como enviar arquivos ou caracteres, formando desenhos nos *canais*, conhecidos como *ASCII-ART*.

⁴⁴ Também é possível automatizar formas de saber se seus amigos estão *on-line*, através da lista de notificação (*notify list*), recurso que segundo um informante, foi “copiado” pelo *ICQ*.

Para agilizar as falas, os usuários costumam abreviar palavras (*q. vc*) e mandar frases curtas seguidas de "...", para depois enviar outras falas, quando querem mandar uma mensagem mais longa. Outras estratégias são: a variação entre letras maiúsculas e minúsculas na digitação para enfatizar determinadas palavras, como se o usuário estivesse gritando-as, como o "*FUI*" da despedida de Ajuru; procurar evitar acentos, marcando o acento agudo final com "h"; a repetição de sinais de pontuação, como na frase final de *snk*; e o uso de cores para chamar a atenção. São muito comuns, também, expressões em inglês, às vezes adaptadas como os termos "*rules*", com variantes "*rls*", "*rox*" e "*roolez*", para indicar "*legal*", e o termo "*sux*", variante de "*sucks*" para indicar o contrário⁴⁵.

Outro exemplo é o uso dos *emoticons*⁴⁶ (as carinhas), símbolos formados com caracteres alfanuméricos, que expressam os estados emocionais dos usuários, sendo os mais comuns:

:)	Feliz ou levemente irônico
: (	Triste, desapontado
:)	Piscando ou irônico
: /	Chateado

Harmony, uma das *operadoras* do *#coroas* enfatizou que os *emoticons* poderiam ser o assunto de um capítulo inteiro de dissertação devido à sua importância⁴⁷. Segundo ela, "expressar emoção é difícil ao vivo para muita gente. Os *emoticons* são uma ferramenta direta para fazer isso", em nossa conversa comentei que ":)"

⁴⁵ O surgimento de variantes para palavras explica-se porque eles costumam ser proibidos e constar na lista de *Bad Words* dos *bots*, resultando na expulsão de quem os utiliza, mesmo no uso de termos em inglês como *sucks*.

⁴⁶ Termo empregado para os símbolos gráficos gerados por uma combinação de caracteres do teclado do computador. Os *emoticons* são usados por usuários em *e-mail*, *chats* para representar expressões faciais e exprimir emoções. Também conhecidos como *smileys*.

⁴⁷ Neste trabalho, entretanto, criar um Capítulo apenas sobre os *emoticons* não teria muita utilidade para os objetivos do trabalho. Entretanto, no **ANEXO VII**, apresentamos uma lista mais complexa.

significava ironia, e ela respondeu que isso era inexperiência com os *emoticons*, pois “: P” é a carinha utilizada para designar ironia, o que aponta que o uso dos *emoticons* é outro indicador de experiência do usuário.

A criação de estilos de escrita peculiares por parte dos usuários é importante para a inscrição de sua presença virtual – ou seja, de sua apresentação, aliada ao *nick* e a outros fatores – quanto para a formação de grupos. Em uma entrevista com Gate e PRETTO, dois usuários do #25a35anos, em 1999, PRETTO contou que possuía cerca de 30 *nicks* registrados, mas que, mesmo usando um a cada vez, os outros usuários reconheciam-no porque ele tinha um jeito peculiar de escrever: “pq meu modu de dizkreve eh tipu açin”, e também porque costumava dar apelidos para os outros Frequentadores.

Durante a entrevista, PRETTO apresentou vários traços peculiares, compartilhados com Gate: o uso do *z* no lugar do *s* (em “*dizkreve*”), do *ç* no lugar do *ss* (em “*açin*”), o *u* no lugar do *o* (“*tipu*”), o uso de *h* para marcar a sílaba tônica ou acentuada (“*eh*”), o uso do *k* no lugar do *c* (“*dizkreve*”) e o uso de abreviaturas (pq = porque). Alguns traços são comuns a outros *canais* e serviços da Internet, como o cuidado em evitar acentos gráficos, pois como existem usuários com os mais diversos equipamentos e *softwares*, os acentos, que são caracteres especiais, podem não ser lidos por todos. No entanto, o conjunto representa marcas de um grupo, que criam um sentido de inclusão e que podem não ser reconhecidas por usuários exteriores ao grupo.

O manejo destas e outras estratégias vai acontecendo ao longo do aprendizado, através do qual os usuários vão se apropriando dos recursos oferecidos pelo ambiente. Para marcar sua presença *on-line*, os usuários lançam mão de frases prontas em alguns momentos, principalmente na saída do

canal. Neste momento podem utilizar a mensagem de saída (*quit msg*) para explicar porque saíram, dar recados, fazer propaganda de *scripts* ou colocar outros tipos de mensagens, como fizeram Ajuru e Golfao no trecho acima. Notamos que Ajuru utiliza uma frase de outro usuário (Draper) e faz referência a isso. Alguns exemplos de *quit msgs*:

```
(Quit: me...Inte outro dia!!!)
(Quit: |@NinJa ScRiPt 4.1@| => Numa banca perto de você...
ou em www.ninjascript.com.br)
(Quit: pvtssss..sorry a pressa mas tenho que
ir..beijos...ate mais!!!!)
(Quit: No one but me can save myself)
(Quit: Beijo pras mulheres e abraçao pros homi!)
(Quit: Leaving)
(Quit: So nao mando minha sogra pro inferno, com pena do
diabo)
(Quit: Se nao pode estar perto de quem vc gosta, goste de
quem esta perto de vc)
```

Se os chamados públicos representam uma marca dos Visitantes, devido à sua fórmula impessoal e à repetição com que são enviados, o uso do *quit msg* representa uma marca dos Veteranos, no que se refere ao nível de conhecimento exigido e constatado pela personalização das mensagens.

2.2.6. Hierarquia nos Canais.

Com a ajuda dos amigos e a experimentação, fui aos poucos entendendo o funcionamento do IRC e os comandos disponíveis. Também fui aos poucos aprendendo a lidar com os problemas técnicos, que estão ligados principalmente ao “congestionamento” das redes de IRC. O *lag*⁴⁸

⁴⁸ O *lag* se dá quando as mensagens levam um tempo excessivo para chegar aos destinatários, ou seja, chegam “atrasadas”, o que chega a impossibilitar algumas conversas quando o atraso ultrapassa 10 segundos, por exemplo. O *lag* pode acontecer por vários motivos, sendo os principais o excesso de mensagens circulando na rede de IRC ou de forma geral na Internet e *servidores* com pequena capacidade de processamento. Para lidar com o *lag* os usuários contam com alguns recursos: utilizar o comando */ping* para medir o tempo que uma mensagem leva para chegar em

acontece quando as mensagens levam um tempo excessivo para chegar aos destinatários, o que impossibilita algumas conversas, como quando o atraso ultrapassa 10 segundos, por exemplo. De vez em quando, eu conseguia ver todos os usuários saindo do IRC ao mesmo tempo e ficava me perguntando o que teria acontecido. A “queda” de muitos usuários ao mesmo tempo indica que aconteceu um problema na rede chamado *netsplit*⁴⁹. Quando voltavam teciam comentários, como:

```
<Cindy> o q aconteceu aki
<Cindy> o q aconteceu aki???
<Truco> olha a pedrinha
(...)
<Truco> xi tropeçaram e caíram!!!
<Truco> olha a pedrinha
<Truco> xi tropeçaram e caíram!!!
<Strong> diiii novo!!!
<Truco> xi tropeçaram e caíram!!!
<Strong> diiii novo!!!
```

(#coroas, 24/09/01)

Numa dessas ocasiões, percebi que os *canais* têm donos, os *founders*⁵⁰, pois um “invasor” aproveitou a falha de rede para tornar-se *operador*, já que tinha ficado sozinho em uma das partes da rede, sendo apenas necessário sair e retornar ao *canal* para conseguir tal *status* de *operador*. Quando a conexão quebrada foi refeita, este “falso *operador*” baniou os outros usuários que estavam no *canal* e colocou um *tópico* ofensivo. Mas logo apareceu um *operador* registrado que tirou o *status* de *op* do “invasor”, desbaniu todo mundo e retirou o *tópico* ofensivo. A invasão e a tomada de *canais* é denominada de “*takeover*”, e representa uma espécie de golpe de Estado no IRC, pois nele acontece a subida ao poder de *operadores* não oficiais, mesmo que por alguns

determinado usuário, e mudar para um *servidor* mais próximo geograficamente de onde esteja ou para o *servidor* no qual estejam a maior parte de seus interlocutores.

⁴⁹ Quebra de uma conexão entre os dois ou mais *servidores* de uma rede de IRC. A rede fica dividida em duas ou mais partes e os usuários das partes separadas ficaram sem comunicação. A ocorrência de *netsplit* abala a infraestrutura técnica da rede e pode ameaçar também a organização social dos *canais*.

⁵⁰ Fundador. Usuário que cria individualmente, ou com outros usuários, um *canal*.

momentos⁵¹. A distinção entre *operadores* oficiais e não oficiais, atualmente, é estabelecida a partir dos registros dos *canais*, no serviço denominado *Chanserv*, o que seria o equivalente a um cartório de registro de imóveis.

Para registrar um *canal* é preciso estar dentro dele como *operador*. Quem executa a operação é automaticamente registrado como *operador* fundador (*founder*), podendo registrar outros *operadores* com diversos níveis de acesso. O registro de um *canal* representa a oficialização de um território na rede de IRC. O fundador do *canal* é considerado o seu “dono”, pois tem a prerrogativa de estabelecer as regras e “operar” outros usuários, hierarquizando os participantes e demarcando um “pedaço” – para tomar emprestado a categoria elaborada por Magnani (1998) em sua pesquisa sobre o lazer em bairros populares da cidade de São Paulo. O pedaço tem um componente espacial mais ou menos delimitado a que corresponde uma rede de relações, com diferentes graus de inserção, e que implica cumprir certas regras de lealdade. O componente espacial não é necessariamente físico e nem determinante para a formação de redes de relações sociais, de forma que é possível utilizar essa categoria no ciberespaço.

No entanto, a idéia de demarcação de um território é anterior ao *Chanserv*, pois já no código do programa, Jarkko Oikarinen e Darren Reed (1993) estipularam que o *operador* é o dono do *canal*, podendo fazer o que quiser nele:

“O operador do canal (...) em um dado canal é considerado como seu ‘dono’. Em reconhecimento a este status, os operadores são investidos de certos poderes que os habilitam a manter o controle e um pouco (algum tipo) de ‘sanidade’ em seus canais.

⁵¹ Esse tipo de *takeover* costuma ser passageiro, mas existe outra forma mais duradoura, através do roubo da senha do *founder* no *Chanserv*. Mas também existem mecanismos oficiais de retornar o *canal*. Nesses casos é necessário pedir a intervenção dos *operadores* da rede (*IRCCops*).

Como o proprietário de um canal, o operador não precisa dar explicação para as suas ações ainda que estas sejam, em geral, antissociais ou para banir usuários que saiam e formem seus próprios canais” (Oikarinen e Reed, 1993).

Tal discurso foi assumido pelos *operadores* em geral, constando dos arquivos de ajuda do IRC.

Os usuários que virem nesta postura dos *operadores* um abuso de poder têm a possibilidade de recorrer aos *IRCCops*⁵², que são os *operadores* da rede de IRC⁵³, ou simplesmente abandonar o *canal* e formar o seu próprio. O seguinte trecho do documento de ajuda presente na página do *canal #25a35anos* ilustra tal recomendação:

“Se você foi kickado ou banido de um canal, você está livre para criar o seu próprio canal e decidir o que é apropriado ou não sobre ele. Pense nos canais como casas. O dono da casa decide quem fica ou quem sai de sua casa. Em sua própria casa, você é quem manda :) Sinta-se livre para criar seu próprio canal com suas próprias regras”.

Porém, um pedaço na rede não emerge apenas quando um usuário cria e registra um *canal*, mas quando se desenvolvem redes de relações nele, quando o *canal* é reconhecido e habitado, tornando-se estabelecido por determinado tempo. Para estabelecer um pedaço na rede, os

⁵² *Operador* de IRC. Trabalha para o *servidor*, sem participação direta nos *canais*.

⁵³ A rede possui sua organização mantida por operadores próprios (*IRCCops*) que possuem acesso a comandos exclusivos referentes à manutenção das conexões entre os servidores e a expulsão de usuários que desobedecem a regras da rede. Cada rede organiza diferentemente a hierarquia desses privilégios técnicos, criando categorias diferentes de *IRCCops*. Na BrasIRC há três categorias: *Services Admins*, *Servers Admins* e *IRCCops* registrados. Os *Services Admins* administram os serviços e outros aspectos da infra-estrutura da rede, com nível de ação global, isto é, estendido à toda rede. As outras duas categorias têm seu nível de ação restrito ao servidor a que estão ligados. Os *Servers Admins* são os administradores dos servidores, responsáveis pelas nomeações de outros *IRCCops* para ajudá-los na administração local.

fundadores de *canais* fazem uso de diversas estratégias, as mais conhecidas sendo os convites (através do comando */invite*) e propagandas, usualmente denominadas *spam*⁵⁴, em outros *canais*.

Apesar de ser vital para a existência social dos *canais* que estão nascendo e querem crescer, o *spam* é muito mal visto na rede e nos *canais*, sendo punido severamente. Segundo Trim - uma das primeiras operadoras do *#coroas* -, nos primórdios da vida no IRC praticamente não existia o *spam*, que se intensificou com o crescimento do IRC no ano de 97, quando todos queriam criar o seu próprio *canal* e torná-lo povoado. De lá para cá, mudaram tanto as estratégias para fazer propaganda, como abrir *pvts* utilizando-se *nicks* femininos, utilizar a opção invisível, que impossibilita “ver” o usuário se não estiver no mesmo *canal* que ele⁵⁵.

Dessa forma, existe a diferença entre os usuários em termos dos privilégios técnicos, ou seja, o acesso diferenciado aos comandos do serviço. Todos os usuários têm acesso aos comandos “funcionais”⁵⁶. Os *operadores*, no entanto, além desses comandos têm acesso aos comandos de “controle”, podendo ajustar os modos do *canal* e hierarquizar os participantes, mudando o *status* através da distribuição de voz (+v), *op* (+o) e banimentos (+b), além de expulsar temporariamente com *kicks*. Também podem ter acesso à *akick list*⁵⁷, uma espécie de lista de exilados no *bot*, reservada para usuários quem tenham cometido uma falha muito grave, a partir das regras internas de cada *canal*, sendo considerados *personas non-gratas*. Os usuários presentes nesta lista vivenciam um ostracismo, pois têm seu banimento permanente e são automaticamente

⁵⁴ Qualquer tipo de propaganda não autorizada e abusiva.

⁵⁵ *Spam* não está relacionado apenas com *canais*, mas com *sites* pornô e outros tipos de *sites*.

⁵⁶ Conferir **ANEXO I**.

⁵⁷ Lista de *kicks* de um dado *canal* de IRC.

expulsos do *canal* assim que entram. Segundo um dos *masters*⁵⁸ do *#coroas*, isso deve servir como castigo para os desviantes.

Os *operadores* têm um símbolo exclusivo de identificação, a “@”, que aparece antes dos seus *nicks* e lhes confere o “poder de arroba” no *canal*, como denominado por alguns usuários, e ocupam os primeiros lugares da listagem de *nicks*. Além disso, dispõem de espaços exclusivos de interação: através do comando */onotice*, podem enviar mensagens apenas para os *operadores* que estejam presentes no *canal*; e através do *bot* podem enviar mensagens para todos os *ops*, inclusive os que não estejam conectados no momento, através das bandeiras diferenciadas (“*flags*”). Nesse sentido, estes fóruns representam importantes bastidores do *canal*.

A diferenciação técnica, entretanto, não implica diretamente em diferenciação social, ou seja, em atribuição de prestígio a quem possui mais privilégios técnicos. O *status* de *operador* é valorizado diversamente, dependendo do *canal*. Há alguns *canais*, geralmente *canais* pequenos, em que todas as pessoas que entram são “*operadoras*” automaticamente. Durante a observação exploratória, encontramos dois exemplos: *#100%ope* e *#todocanto*. Neste último, um *canal* pequeno, o *status* de *operador* é considerado um símbolo de acolhimento, sendo oferecido a todos os participantes, como indicam na sua página: “No *#todocanto* a @ é uma flor que enfeita os *nicks* dos amigos e por isso é distribuída como sinal de boas vindas”⁵⁹. “Operar” também pode ser uma forma de atrair novos usuários para um *canal* que está se iniciando.

⁵⁸ *Operadores* escolhidos diretamente pelo *founder* de uma dado *canal* de IRC.

⁵⁹ A arroba é usada para formar desenhos de flores, como por exemplo: -{-{--@

Além da distinção entre usuários “normais” e *operadores*, existem hierarquias entre os *operadores* de um *canal*, de acordo com o *status* que são configurados no *Chanserv*, como apresentado no QUADRO 4. A ação junto aos outros *operadores* é restrita àqueles níveis menores, ou seja, um *operador* nível 7 pode destituir um *operador* nível 5, mas não um do nível 10. O único que tem ação global no *canal* é o seu fundador:

Quadro 4 – Hierarquia dos operadores junto ao Chanserv

Nível	Descrição
Founder	Usuário que registra o canal junto ao <i>Chanserv</i>
Masters	<i>Operadores</i> registrados pelos <i>founder</i> com nível 10
Operadores	<i>Operadores</i> registrados com níveis abaixo de 10 (ex: 9, 7, 5 e 2)

2.2.7. Netiquetas⁶⁰.

O “poder da arroba”, em tese, é exercido de acordo com determinadas regras. Cada rede de IRC e cada *canal* podem regulamentar, de forma particular, os comportamentos dos usuários, estabelecendo as devidas punições. Segundo um dos *operadores* do *#coroas*, tais regras representam as “boas maneiras” que se deve ter no IRC, como em qualquer outro espaço público. Em alguns *canais* elas são escritas para o repasse aos usuários, sendo disponibilizadas na página do *canal* ou enviadas no próprio *canal* quando solicitadas.

Em Junho de 2000, TherezaBa, uma das antigas *masters*, redigiu um documento contendo uma proposta de regras para o *canal*. A intenção era formalizar as regras do *canal* para que todos os *operadores*, bem como os usuários, tivessem um documento em que se basear no caso de reclamações. Além da formalização, a intenção era distribuir tal documento para os novatos do *canal*, como comenta Arkanjo, outro *master* do *canal*, que apoiou a redação do documento: “é

⁶⁰ Conjunto de indicações e regras para o comportamento dos usuários dos vários serviços da Internet.

que os usuários entram no IRC sem saber de nada, não sabem o que é flood, não sabem que se escrevem com CAPS⁶¹ estão 'gritando', essas coisinhas". Desta forma, a distribuição de tal documento estaria ajudando no ritual de iniciação dos Novatos.

A proposta de regras possuía uma seção para usuários "normais" e outra voltada para os *operadores*. Na seção dos usuários, a primeira proposição referia-se ao direito e ao dever que todo usuário tem de divertir-se no *canal*. Tal diversão não deveria importunar outros usuários, com propagandas, *floods*, anúncios repetitivos de *away*⁶² ou chamados públicos, afirmações racistas, com conteúdo de pedofilia ou que incitassem violência. Os usuários também não deveriam incomodar os *operadores*, solicitando o *status* de *operador*. Recomendava-se que os usuários não ficassem discutindo assuntos que contribuíssem para "a instabilidade da organização do canal", bem como não ofendessem outros usuários, os *operadores* e o *canal*.

Na seção dos *operadores*, argumentava-se que os *operadores* são, antes de qualquer coisa, usuários normais: "seus privilégios restringem-se a suas obrigações e sua forma de divertimento deve ser a mesma de qualquer outro usuário". Suas obrigações deveriam ser a de manter o fluxo do andamento do *canal*, punindo com advertências, *kicks* e *bans* as perturbações, deixando explícito os motivos desses atos, a não ser que o motivo fosse evidente, como no caso de *flood* por emissão de desenhos com ASCII-ART. Sugeria-se que os *operadores* procurassem ajudar os usuários com problemas com o IRC e

⁶¹ Refere-se à tecla "Caps Lock" que, quando pressionada, imprime todos os caracteres digitados em maiúsculas.

⁶² Comando que indica que o usuário está afastado do micro temporariamente sem prestar atenção à interação.

que não entrassem em conflito com outros *operadores*, encaminhando suas críticas pelos fóruns específicos.

Embora fosse uma proposta de regras, o documento causou polêmica entre os *operadores* que dele tomaram conhecimento, e foi recusado antes mesmo de ser discutido, porque atribuíam “pouca liberdade para o usuário e liberdade demais para o operador”, segundo TRIM, outra *master* do *canal*. Mas, ao mesmo tempo, a redação das regras pode ter soado como uma ameaça a certos agrupamentos do *canal*, pois haveria um documento a partir do qual os usuários poderiam reclamar da atuação dos *operadores*.

Assim, a atuação dos *operadores* continuou sendo baseada no “bom senso” de cada um para punir os eventos que julgassem atrapalhar a vida do *canal*. Bom senso que, às vezes, era visto como beirando a arbitrariedade, sendo objeto de discussão entre os *operadores* e usuários normais.

Parte das punições das faltas está programada nos *bots* do *canal*, sendo a coerção automática, especialmente a punição ao *flood*. O *#coroas* possui três *bots*, desde 2000: Grisalho, Lindinha e santinho. Na seção histórica do *canal*, Capítulo 4, existe a memória dos outros *bots* que passaram pelo *canal*, bem como de seus proprietários.

2.2.8. Bot?!? Que bicho é esse?

Voltando à minha trajetória. Até agora vimos que desenvolvi uma apresentação estável, registrando meu *nick* e mantendo uma frequência regular a um *canal*, onde adquiri alguns conhecidos com quem troquei alguns cumprimentos recíprocos quando entrava, e com quem

começava a formar um grupinho. Depois de ser expulsa algumas vezes por repetir impientemente chamados públicos, aprendi que existem limites para a repetição, que varia de acordo com o *canal*. Já não me atrapalhava mais com o fluxo das conversas do IRC e estava aprendendo algumas gírias próprias, bem como abreviar palavras. Algumas vezes participava das conversas no *canal*, sendo respondida e não mais ignorada como quando só lançava chamados *públicos*. Experimentei fundar um *canal*, conhecendo assim os principais comandos do IRC, e também aprendi como procurar ajuda (*Helpserv*)⁶³ quando necessário. Para começar a ser considerada uma Frequentadora assídua do *canal*, me faltava passar por dois rituais de passagem: reconhecer um *bot* e participar do meu primeiro *IRContro*.

Bot, abreviatura de *robot*, é um programa que simula um usuário no IRC, conectando-se de forma semelhante aos usuários “humanos normais”, a partir de máquinas que funcionam 24h por dia. Os *bots* no IRC são utilizados para várias tarefas, como distribuir e coletar informações⁶⁴, fornecer arquivos, ajudar usuários mandando textos padrão e organizar jogos *on-line*. Contudo, a função mais exercida por eles é o controle de *canais*, atuando como *operadores*. Nessa função, eles fornecem o *status* de *operador* aos *operadores* registrados neles, *kickam* e *banem* automaticamente *floods*, palavrões e *nicks* ofensivos, conforme foram configurados. Nos *bots* pode-se configurar o tamanho do *flood* – ou seja, o envio de quantas linhas repetidas ou por quantidade de tempo – e as palavras que são consideradas inadequadas (*bad words*), sejam *nicks*, palavrões ou assuntos proibidos. O evento mais punido, no entanto, é o *flood*.

⁶³ Serviço de ajuda oferecido pelos *IRCops* aos demais usuários.

⁶⁴ A rede BrasIRC possui um *bot* denominado *AAA*, que entra e sai dos *canais* nos horários de pico recolhendo informações sobre os usuários para fazer o controle de *spam*. Outras redes, como a *Undernet*, possuem *bots* que recolhem informações sobre a entrada de usuários na rede para produzir estatísticas sobre seu movimento, como disponível em <<http://www.wildstar/~asilo/undernet.html>>.

Os usuários podem ser cadastrados com diferentes *status*, que são marcados por determinadas “bandeiras” (“*flags*”): “o” para operadores; “v” para os usuários que têm direito a voz (*voice*)⁶⁵; “p” aos que têm acesso a linha de comandos do *bot* (*party line*); entre outras. Através dessas “bandeiras”, os *operadores* podem enviar mensagens apenas entre si, recurso que estabelece um dos fóruns exclusivos. Os banimentos de usuários ficam registrados nos *bots*, tanto os temporários quanto os permanentes que compõem a *akick list*.

Antes do surgimento dos serviços da rede, os *bots* tinham uma importância mais acentuada, pois eram ferramentas fundamentais para garantir a propriedade de um *canal* e o registro dos *operadores*, protegendo-os de usuários que tentavam tomá-los (“*takeover*”)⁶⁶. Seus proprietários tinham posições destacadas na hierarquia do *canal*. Com a chegada dos serviços, o *Chanserv* assumiu estas funções – registro do *canal* e dos *operadores*. Ainda aparece o cadastro dos *operadores* no *bot*, mas este tem que ser idêntico à lista de *operadores* do *Chanserv*, para não haver conflitos.

Apesar de terem perdido proeminência nessas duas funções, os *bots* e seus proprietários continuam sendo personagens importantes dos *canais*, como demonstra o surgimento e o crescimento do comércio de *bots* na BrasIRC. Existem *canais* dedicados ao aluguel de *bots*, nos quais os *operadores* alugam *bots* para seus *canais*, mediante o pagamento de uma pequena taxa⁶⁷.

⁶⁵ Se o *canal* estivesse configurado como moderado, os usuários com *voice* seriam os únicos que poderiam falar, situação muito rara no IRC. Atribuir o *status* de +v significa algo como ser amigo dos *operadores*, o que é uma forma de distinção nos *canais*, pois entre outras coisas, o *nick* aparece marcado com um “+” no topo da lista de *nicks* do *canal*, logo abaixo dos *nicks* dos *operadores*, como Fernadinha na Figura 4 (pág. 44).

⁶⁶ Em outras redes que não possuem *Chanserv*, esse tipo de controle é feito através da distribuição de um *bot* oficial, como na OZ ORG, uma rede australiana.

⁶⁷ Em novembro de 2000, um dos *canais* dedicados a *bots* estava negociando o aluguel a R\$5,00, por mês. Os melhores *bots*, os *eggdrops*, funcionam a partir de contas em máquinas *Unix*, com conexão em banda larga, o que representa um custo para os seus proprietários.

O surgimento do aluguel de *bots* mostra que agora ficou mais fácil ter um *bot* no *canal*, pois o locatário não precisa ter avançados conhecimentos de programação necessários para construir e configurar um *bot*.

Além das funções de controle, coleta de informações e ajuda, os *bots* têm funções de entretenimento, como o registro de mensagens de entrada e saída, como apontado. Além disso, os *bots* podem ser programados para emitirem piadas após alguém mencionar seu *nick* ou risadinhas, após risadas dos usuários, por exemplo. Nesse sentido, os *bots* possuem recursos para conversar com os usuários, respondendo falas em *pvt* e algumas vezes no *canal*, através de frases programadas que são acionadas por palavras-chave.

Estes recursos costumam enganar os neófitos que não imaginam a existência desses seres autômatos no IRC. Aprender a distinguir os *bots* dos demais usuários é um passo dos rituais de iniciação. No *#coroas* a distinção é ainda mais complicada, porque Lindinha não possui nada que a identifique como *bot* nas informações fornecidas pelo */whois*. Pelo contrário, existe a descrição de uma mulher: “loira, olhos castanhos, pele branquinha com sardas”. Em fevereiro de 2000, colocaram na página do *canal* uma pretensa foto sua, ou seja, de uma mulher com essas características. Além disso, ela responde gentilmente os cumprimentos nos *pvt*s abertos com ela.

Os *bots* também simulam um usuário no que diz respeito aos problemas que este encontra na rede. Mesmo podendo permanecer conectados por períodos de tempo indeterminados, os *bots* podem sofrer os mesmos problemas que os demais usuários, como ficar “caindo” e estar em *lag*.

Além disso, em certos momentos ficam descontrolados, como se estivessem “loucos”, banindo usuários sem explicação ou tirando o *status* dos *operadores*⁶⁸.

Em resumo, os *bots* são agentes complexos no IRC, que tanto podem ser usados para esses fins, quanto para fins excusos, como atacar usuários e *canais*. Devido a tal potencialidade, algumas redes de IRC buscam controlar o uso de *bots*. Para “rodar” um *bot* na BrasIRC, por exemplo, ele deve ser autorizado pela administração. Em outras redes, exige-se que exista alguma identificação de que se trata de um *bot*, no *nick* ou nas informações adicionais.

É interessante perceber os *bots* no sentido de Latour (1996), como intermediários, que mesclam humanos e não-humanos. A coerção automática que realizam nos *canais* lembra as multas dos radares eletrônicos e outras ações dos intermediários que povoam o nosso dia a dia e que “*nos fazem fazer coisas que são normais aos olhos de um observador de fora, mas por intermédio de um dispositivo técnico*” (Latour, 1996:161).

Assim, pode-se pensar os *bots* como híbridos, bem como o próprio IRC, como afirma Ribeiro (1998):

“O IRC, portanto, deve ser arrolado (e não elevado ao patamar de condição exclusiva) dentre os responsáveis pela interação ciberespacial. São eles também inscritores, certamente foram objetos de controvérsia, e agora são fatos, objetos concretos. O interessante é que ele cria o chat. Sem ele não tem chat (como o conhecemos, pelo menos), como sem carros, não haveria a cidade (como a conhecemos). As rotinas de programa associadas ao ambiente envolvente, às técnicas de programação, aos programadores, usuários, etc. criaram este ambiente de socialidade (...) Este objeto não é um fato facilmente observável, você precisa entrar no IRC para vê-lo. Precisa de um nick, de um acesso a net, de uma linha telefônica, de saber comandos básicos de IRC, um

⁶⁸ Algumas vezes isso ocorre porque o *bot* perdeu a sincronia com os outros *bots* ou serviços de rede, num fenômeno chamado *desynch*, discordando do *status* de um determinado usuário.

computador com modem, um certo traço sócio-cultural, etc. Se você tirar qualquer um dos elementos (e possivelmente outros que não citei) não tem chat! O chat é um híbrido”.

Os híbridos representam um ponto zero na clivagem que foi estabelecida entre sociedade, por um lado, e natureza e técnica, por outro. Na análise da interação do IRC, aqui proposta, posso ir muito adiante na análise dos *bots* e privilégios se parto do princípio que “*a tecnologia imobiliza inscrições, conhecimento, informação, alianças e acções dentro de caixas pretas , onde se tornam invisíveis, portáteis e poderosos de modo até então inauditos e como parte integrante de redes sócio-técnicas*” (Star, 1996:76). No plano *on-line*, voltando ao protocolo do IRC, não existe a distinção entre humanos e não-humanos, só existe a distinção entre *clientes* e *servidores* que, como já exposto, são conceitos funcionais da computação, para designar um programa ou máquina que solicita ou fornece informações.

Assim, excluindo-se os *servidores*, todos os demais são vistos como *clientes*, ou seja, como programas, sejam eles humanos ou não-humanos. Por isso, a noção de híbrido é fundamental aqui para entender a socialidade no *canal*.

2.2.9. Ir aos Ircontros.

IRContro é uma denominação geral para as reuniões face a face promovidas por *canais* de IRC. Trata-se de um termo nacional que tem variações para eventos específicos: *IRChurrasco*, *IRCaniversário*, *IRCasamento*, etc. Os freqüentadores reúnem-se em bares, boates, chácaras e nas próprias casas dos freqüentadores. Os *IRContros* mais comuns acontecem em bares ou boates, e a freqüência varia muito de acordo com o momento relativo à trajetória do *canal*. A organização e

marcação são feitas pelos *operadores*, já que um *IRContro* não é oficial enquanto não é anunciado no *tópico* do *canal* com a aprovação dos *operadores*.

Nem todos os usuários do *canal* vão nos *IRContros*, bem como nem todos os freqüentadores dos *IRContros* são usuários do IRC. Durante nossas observações, vimos alguns usuários levarem seus primos(as), irmãos(ãs), amigos (as), vizinhos(as), etc.

Nem todos os *canais* promovem *IRContros*, que são mais comuns em *canais* geográficos e de faixa etária. Estes *canais*, em sua maioria, já têm a tradição de realizar, pelo menos, um *IRContro Mensal* e um *IRContro Anual*. Os *IRContros Mensais* reúnem o maior número de usuários de uma mesma cidade, chegando a aglomerar 120 pessoas. Nesses eventos, comemora-se os aniversários do mês e é possível contar com a presença de algum usuário de outra cidade próxima ou distante, dependendo da época do ano. Já os *IRContros Anuais* são organizados com bastante antecedência. É criada uma comissão organizadora que irá providenciar hospedagem, passeios e transportes para todos os participantes. O local é escolhido previamente, em qualquer cidade do Brasil, para onde, na data marcada, todos os usuários confirmados se deslocam. Este *IRContro* costuma acontecer no período das férias ou durante algum feriado prolongado, durando alguns dias. Reúnem-se de 200 a 300 usuários do Brasil inteiro. Por serem de várias partes do país e em um número grande de pessoas, cada um dos participantes recebe um crachá com seu *nick* para identificação.

É interessante salientar que o *#coroas* apresenta um nível de organização tal, no que se refere aos seus *IRContros*, que existem usuários que se definem como “promoters de

IRContros”⁶⁹. Estes têm como função organizar sempre reuniões entre os usuários do Rio de Janeiro. Fica sob a responsabilidade destes usuários manter os demais integrantes do *canal* cientes dos próximos *IRContros* nesta cidade, através de *e-mail* aos “usuários que estão cadastrados na nossa lista, que é mantida atualizada através de uma fichinha que pedimos que seja respondida em todos os *IRContros*”⁷⁰ (FIGURA 8), e também através de mensagem deixada no *tópico* do *canal*, como dita anteriormente.

⁶⁹ No caso deste *canal* tais promotores são Harmony, golfinha e Dengosa-RJ

⁷⁰ Explicação dada por golfinha, promotor do *canal*, em *IRContro* no Guapo Locco, bar da zona sul do Rio de Janeiro.

Figura 8 – Divulgação de IRContro por e-mail

De: canalcoroas [canalcoroas@ieg.com.br]
Enviado em: domingo, 14 de abril de 2002 05:01
Para: Undisclosed-Recipient: @smtp.ieg.com.br;
Assunto: IRCONTRO DE ABRIL

IRCONTRO DE ABRIL

Dia 20/4 na Boite Public - Rua Pacheco Leão, 780-Jardim Botânico - a partir das 23 h.

Entrada=R\$ 12,00, antecipado R\$9,00-sem consumação mínima.

Dica: entra pela Rua Lopes Quintas (Rede Globo).

Basta um e-mail para : cbbj@ajato.com.br, com o nome completo do interessado e um telefone para contato, sendo que um e-mail por pessoa. (Não pode um e-mail com vários nomes). A filipeta enviada com a confirmação do recebimento do e-mail será o desconto no dia.

Ahhh estará sendo comemorado o niver da Manhosa_RJ e sereia-rj- tambem no dia do ircontro.

#Equipe do Canal Coroas

www.canalcoroas.hpg.com.br

Os usuários que conseguiram manter alguma afinidade combinam hora e local em suas cidades. Os *IRContros* são freqüentados, assim, por aqueles que sentem a necessidade de conhecer algo mais de seus interlocutores, além daquelas informações que são fornecidas pelo bate-papo virtual.

Durante os *IRContros* de que participei, uma média de 2 a 3 por mês, percebi uma constância de freqüentadores. Quase sempre os mesmos, aparecendo poucos “novatos em *IRContros*”, com definia PePeRJ, um dos mais alegres e falantes do grupo.

Outros pontos foram constatados durante estes *IRContros*, o que me permitiu entender um pouco mais esta nova forma de interação:

1. O usuário, ao chegar pela primeira vez a um destes *IRContros*, identifica-se pelo seu *nick* e desta forma será sempre chamado. Podem até mesmo saber seu verdadeiro nome, mas este jamais será utilizado pelo grupo.
2. Utilizam termos que fazem parte de uma linguagem específica do IRC como, por exemplo: “/me vai ao banheiro”, o que significa “eu vou ao banheiro”; “isso aqui é um *PVT*”, ou seja, “isso aqui é uma conversa particular”.
3. As conversas sempre tratam de Internet. Um novo programa que foi conseguido, uma nova forma de solucionar um determinado problema, o novo usuário que entrou no *canal* e fez alguma coisa que não foi aceita pelo grupo.

A partir destas observações, pude perceber que, cada um continua, mesmo em um encontro “real”, de alguma forma “representando aquele personagem” que criou dentro da rede; por isso, só utilizam os *nicks* para se identificarem; outro ponto que me chamou a atenção foi o fato de não conversarem sobre nenhum outro assunto que não fosse a Internet. Desta forma, me questionava: porque ir aos *IRContros*, se a temática das conversas eram as mesmas dos papos pelo IRC? Quem me ajudou a entender melhor este comportamento do grupo, foi uma das integrantes, MINNIE-

RJ, que me explicou: “o ponto que nós temos em comum, que nos une, é a Internet, por isso, é um tema que sempre abordamos...a diferença é que aqui os nicks criam um rosto”⁷¹. Realmente. Percebi que todos os freqüentadores dos *IRContros* se observam, se avaliam. Parece que de alguma forma tentam encontrar no “verdadeiro” algum dos traços que imaginaram existir naqueles com quem conversavam pelo micro. Mesmo sabendo anteriormente como seu interlocutor é fisicamente - uma das etapas do conhecimento entre as duplas em *pvt* - tanto por fotos que são trocadas ou por descrições feitas, é natural que se crie no imaginário uma imagem, que necessariamente, não será a verdadeira, o que realmente o outro é.

A realização de eventos face a face não é específica do contexto do IRC, já que eventos semelhantes são organizados por outros serviços de CMC. Apesar da interação virtual ser uma prática comum entre usuários de Internet no mundo todo, a realização desses tipos de eventos face a face é mais acentuada entre os usuários brasileiros. A tradição dos encontros pessoais no Brasil seria uma característica marcante, muito mais do que em outros países.

Logo no começo do trabalho de campo no *#coroas*, fui alertada de que “a maioria das pessoas deste canal se conhecem pessoalmente” e que ali havia “casais de namorados, ex-namorados, panelinhas e muita, mas muita fofoca”. Este mesmo informante me sugeriu que eu fosse em um *IRContro*, um indicador de que tais eventos fazem parte da socialidade do *canal*. Os *IRContros*, portanto, representam oportunidades para os usuários conhecerem-se “ao vivo” e acrescentam informações às reveladas

⁷¹ Declaração de MINNIE-RJ no *IRContro* do Caneco70, zona sul do Rio de Janeiro

durante a interação *on-line*. Significa, também, um prolongamento da experiência de vida no *canal* para outros contextos, que, por sua vez, passam a ser constitutivas da vivência *on-line*. Em vista disso, durante a pesquisa, optei por acompanhar os dois contextos de interação, segundos os estudos apontados no **Capítulo 1** que buscam contextualizar a vida no ciberespaço levando em conta, também, aspectos *off-line*.

Além dos *IRContros* os usuários de IRC também costumam encontrar-se pessoalmente em grupos menores: a dois, nos encontros amorosos e paqueras que daí surgem, “*IRContrinhos*” de usuários que moram em um mesmo bairro e as saídas conjuntas dos grupinhos que se formam no *canal*, comumente conhecidos como “*panelinhas*”.

Por se tratar de um foco de interesse da pesquisa, no Capítulo 4 nos deteremos particularmente nestes últimos, ou seja, as “*panelinhas*”.

Capítulo 3

Pesquisando no #coroas.

Após ter apresentado longamente o IRC, a partir da minha trajetória, o objetivo deste Capítulo é descrever e apresentar a perspectiva Etnometodológica que utilizei para a análise dos dados coletados, além de apresentar as técnicas de pesquisa utilizadas neste trabalho. O posicionamento deste Capítulo explica-se por duas ordens de fatores. Por um lado, sem a descrição do IRC (**Capítulo 2**) ficaria impossível compreender a metodologia, pois não faria sentido falar de *canais*, *logs* e outros termos.

Se Stone (1995), no contexto norte-americano, alegra-se em não ter que ficar mais reapresentando o ciberespaço como espaço de socialidade e o quadro metodológico da pesquisa, ao mesmo tempo em que fica desconcertada com a intensa atividade dos novos pesquisadores, a realidade é outra no contexto brasileiro. A incipiente pesquisa empírica aliada à novidade das perspectivas da Sociologia da Ciência e da Tecnologia e da Etnometodologia faz com que a apresentação do quadro metodológico seja parte constitutiva dos resultados, como o restante, em qualquer pesquisa. Especialmente pela combinação nada ortodoxa de correntes teórico-metodológicas desenvolvidas no Brasil, quando se inova, também, no sentido de integrar os planos *on-line* e *off-line* de observação.

Além de tudo, enfrentei alguns problemas de infra-estrutura de pesquisa. Para começar o IRC é um serviço proibido pela rede da UFRJ, fazendo com que eu apenas pudesse utilizar o meu

acesso residencial. Também não podem ser esquecidas as facilidades e dificuldades de acesso à bibliografia internacional. A maior parte estava disponível na Internet, mas depois, várias referências foram publicadas, o que infelizmente não poderei citar. Recentemente, a política de disponibilidade dos textos na Internet começou a ser revista, o que pode complicar um pouco este quadro¹.

A pesquisa utilizou várias técnicas para tentar cobrir todos os aspectos levantados no final do **Capítulo 1**: observação participante, análise de documentos disponíveis na Internet sobre o grupo estudado, entrevistas, análise de conversação, entre outras. Na verdade o *canal* estudado foi sendo cercado de vários lados durante um ano, de uma forma que pode ser considerada muito intrusiva, mas ao mesmo tempo, alterando pouco o seu cotidiano. Em vista disso, adotou-se uma política ética rigorosa. Tanto as estratégias de pesquisa como a política ética foram desenvolvidas levando-se em conta a *Netiqueta* do grupo estudado, os recursos técnicos disponíveis e as indicações da bibliografia especializada, aliada a uma dose de intuição.

3.1. A Perspectiva Etnometodológica.

A Etnometodologia é uma corrente da sociologia americana que surgiu nos anos 60, tendo como precursor Harold Garfinkel, com sua obra *Studies in Ethnometodology*. A importância teórica e epistemológica da Etnometodologia se deve ao fato de efetuar uma ruptura radical com modos de pensamento da sociologia tradicional.

¹ Após a I Conferência da A(O)IR, houve uma intensa discussão na lista de discussão da associação, sobre se os textos seriam disponibilizados livremente ou apenas para os participantes que estiveram no Kansas. Alguns dos organizadores do evento alegavam que não se deveria disponibilizar livremente porque vários dos textos estavam sendo publicados, ou encaminhados para a publicação, e era preciso proteger os direitos autorais dos escritores, bem como na área de estudos.

Essa mudança ocorre com uma ampliação do pensamento social dando-se maior importância à compreensão que à explicação, à abordagem qualitativa do social do que à quantificação das pesquisas sociológicas anteriores.

A Etnometodologia mostra que temos à nossa disposição a possibilidade de apreender de maneira adequada aquilo que fazemos para organizar a nossa existência social. Analisando as práticas ordinárias no aqui e agora, sempre localizada nas interações, ela vem somar-se a outras correntes mantidas à margem da sociologia oficial, em particular a sociologia de intervenção que leva também em conta o fato de que todo o grupo social é capaz de se compreender, comentar-se, analisar-se.

Existe um vínculo muito estreito entre a Etnometodologia e as outras correntes das Ciências Sociais que, como o marxismo, a fenomenologia, o existencialismo e o interacionismo, alimentam a reflexão contemporânea sobre a sociedade. Admite-se, de modo geral, que as duas principais fontes do pensamento etnometodológico são as obras de Talcott Parsons e Alfred Schütz. A estes autores devemos somar a influência do interacionismo simbólico.

Parsons teve um papel muito importante na sociologia americana do século XX, reabilitando a sociologia teórica de matriz européia, integrando em sua teoria da ação os trabalhos de Durkheim, Weber, Pareto, etc. Segundo Parsons, as motivações dos atores sociais são integradas em modelos normativos que regulam as condutas e as apreciações recíprocas. Assim se explica a estabilidade da ordem social e sua reprodução em cada encontro entre os indivíduos. Parsons recorreu a Freud para explicar essa regularidade da vida social, através da concepção de que, no decurso da educação, as regras da vida em sociedade são interiorizadas pelo indivíduo e

constituem o que ele denomina de “super-ego”, isto é, uma espécie de tribunal interior. Esse sistema interiorizado governa, segundo Freud e Parsons, os nossos comportamentos e até mesmo os nossos pensamentos.

Para a Etnometodologia, a relação entre ator e situação não se deve a conteúdos culturais nem a regras, mas será produzida por processos de interpretação. Desta maneira, dá-se uma mudança de paradigma sociológico: com a Etnometodologia passa-se de um paradigma normativo a um paradigma interpretativo.

Já Alfred Schütz tomou como ponto de partida as reflexões de Max Weber para propor a fenomenologia social, ou seja, o estudo dos processos de interpretação que utilizamos em nossa vida cotidiana para dar sentido às nossas ações e às dos outros. Para Schütz, a linguagem cotidiana contém elementos pré-constituídos, de essência social, que abrigam conteúdos inexplorados. O mundo social de Schütz é o da vida cotidiana, vivida por pessoas que não têm interesse teórico pela constituição do mundo. Este mundo social é um mundo intersubjetivo, mundo de rotinas, em que a maioria dos atos são em geral realizados impensadamente, inconscientemente.

Os homens nunca têm experiências idênticas, mas supõem que elas sejam idênticas, fazem como se fossem idênticas, para todos os fins práticos. A experiência subjetiva de um indivíduo é inacessível a outro indivíduo. Os próprios atores sabem que não vêem jamais os mesmos objetos de maneira comum. Em princípio, o fato dos atores não verem a mesma coisa deveria impedir toda e qualquer possibilidade de um real conhecimento intersubjetivo. Este, porém, não é o caso graças a duas idealizações usadas pelos atores: a da possibilidade da troca de pontos de vista por

um lado e da conformidade do sistema de pertinência por outro. Consideradas em conjunto, essas duas idealizações compõem a tese geral que marca o caráter social da estrutura do mundo (vida) de cada um.

Por este processo de permanente ajuste, expresso nessas duas idealizações, os atores são capazes de eliminar as suas divergências de percepção do mundo. A “atitude natural” esconde uma extraordinária capacidade de tratar os objetos e, de modo mais geral ainda, as ações e os acontecimentos da vida social, em vista de manter um mundo comum. Ela implica igualmente uma capacidade de interpretação tal que o mundo já se acha descrito por estes membros.

Outro elemento que serviu como referência para a Etnometodologia é o interacionismo simbólico, que encontra sua origem na “Escola de Chicago”. Essa corrente de pensamento popularizou o uso dos métodos qualitativos na pesquisa de campo, métodos adequados para estudar a realidade social, em particular as rápidas transformações sociais provocadas pelo crescimento urbano.

O interacionismo simbólico move-se na contracorrente da concepção durkheimiana de autor. Durkheim, mesmo reconhecendo a capacidade do ator para descrever os fatos sociais que o cercam, acha que essas descrições são bastante vagas, muito ambíguas, para que o pesquisador possa usá-las de modo científico. Já o interacionismo simbólico afirma que a concepção que os atores constroem para si do mundo social constitui, em última análise, o objeto essencial da pesquisa sociológica.

Os interacionistas rejeitam o modelo da pesquisa quantitativa e suas conseqüências sobre a concepção do rigor e da causalidade nas Ciências Sociais. Um conhecimento sociológico adequado não poderia ser elaborado pela observação de princípios metodológicos que procuram extrair dados de seu contexto a fim de torná-los objetivos. Esta concepção cientificista produz evidentemente um curioso modelo do ator, sem relação com a realidade social natural em que este vive.

O autêntico conhecimento sociológico nos seria, portanto, concedido na experiência imediata, nas interações de todos os dias. Deve-se levar em conta o ponto de vista dos atores, pois é através do sentido que eles atribuem aos objetos, às situações, aos símbolos que os cercam, que os atores constróem seu mundo social.

O interacionismo simbólico apresenta-se como importante referencial para a Etnometodologia não apenas porque insiste no papel criativo desempenhado pelos atores na construção da sua vida cotidiana, mas também pela sua atenção aos pormenores dessa construção. O significado social dos objetos deve-se ao fato de dar sentido a estes no decurso de nossas interações. E se alguns desses significados gozam de estabilidade no tempo, devem ser renegociados a cada nova interação. Define-se a interação como uma ordem negociada, temporária, frágil, que deve ser permanentemente reconstruída a fim de interpretar o mundo. Este *construtivismo*, que tem afinidades com o pensamento de Karl Marx, vai aparecer tanto na fenomenologia social como, sob uma outra forma, na Etnometodologia. A teoria da atribuição de rótulos, que faz parte do interacionismo simbólico, leva ao extremo essa orientação segundo a qual o mundo social não é *dado*, mas *construído* “aqui e agora”.

Dentre as várias correntes que hoje podem ser identificadas como pertencentes à Etnometodologia, opto por situar Clifford Geertz, cuja principal característica é propor para a Etnometodologia uma *epistemologia prática ou do senso comum*, a partir de uma antropologia interpretativa, tendo a descrição densa como ponto de partida.

Em sua obra, Geertz (1989) propõe uma *reconfiguração do pensamento social*, deslocando a análise dos produtos culturais de leis e instâncias para casos e interpretações ao trabalhar com o que denomina uma etnografia do pensamento, isto é, como as estruturas do pensamento mudam; como as províncias do pensamento são demarcadas; como as normas de pensamento são mantidas; como os modelos de pensamento são adquiridos e como o trabalho do pensamento é dividido para compor o que ele denomina do processo da intersubjetividade dos sujeitos da ação.

Geertz parte de Max Weber e de sua concepção de cultura não codificável, mas interpenetrável, para dizer que o homem é um animal suspenso em teias de significados que ele mesmo tece ao longo de sua existência social e histórica. São essas teias que definem a cultura; sua análise não deve se constituir numa ciência experimental em busca de leis, mas numa ciência interpretativa em busca de significados para os sujeitos da ação.

A seu ver, a cultura engloba, no interior da prática cultural, todo um conjunto de códigos e convenções simbólicas onde as mediações são feitas, fundamentando relações de sentidos explícitos e implícitos, segundo os significados dados em cada momento.

Segundo Geertz (1989), o argumento do senso comum não se baseia em coisa alguma, a não ser na vida como um todo. Nesse caso, trabalha com a sabedoria coloquial que julga e avalia a

realidade com bom senso, ou seja, lida com os problemas cotidianos com critério, inteligência, discernimento e reflexão prévia. O senso comum é, dessa forma, um *modo de ver o mundo*, através da aceitação desse mundo, dos seus objetos e dos seus processos exatamente como se apresentam, como parecem ser. Há também um desejo de atuar sobre esse mundo de forma a dirigí-lo para propósitos práticos, dominá-lo ou ajustar-se a ele. Neste universo, nem totalmente material nem puramente simbólico, cada coisa tem seu peso, seu lugar, seu significado, sua qualidade, seu sentido.

O bom senso, assim, é uma capacidade que o sujeito possui de captar as realidades básicas através da experiência e de chegar a conclusões sensatas, sem fazer distinções entre a ordem natural, o domínio da linguagem, o mundo da cultura e a esfera da consciência individual. Não há diferenciação brusca e racional entre um universo material e um universo simbólico, visto que as necessidades orgânicas e as morais confundem-se no cotidiano da vida grupal, dando-lhe um realismo prático, um senso vivo dos limites e das possibilidades de ação que convergem para uma sabedoria cotidiana.

Como uma estrutura de pensamento, o bom senso é uma forma de explicar os fatos da vida, afirmando ter o poder de chegar ao âmago desses fatos e é, por isso, tão autoritário quanto qualquer outro pensamento, porque tem a pretensão de ir além da ilusão para chegar à verdade ou chegar às coisas como realmente *são*. É preciso ver nos tons ou no tipo de som que um grupo expressa, na visão de mundo que suas conclusões refletem a diferença do bom senso, seus elementos estilísticos, suas marcas de atitude

3.2. Observando o #coroas.

A grosso modo, a pesquisa de campo foi realizada em duas etapas: a pesquisa exploratória e a pesquisa focalizada. No primeiro período, explorei as três redes de *servidores* de IRC brasileiras (ANEXO III), e depois optei por aprofundar a pesquisa posterior na BrasIRC. Após ter conseguido as informações sobre a estrutura e organização da rede BrasIRC, comecei a fase da observação no *canal* #coroas, observação que foi feita como *lurker*² num primeiro momento e participante logo após. Desde a etapa exploratória foram realizadas entradas (sessões) no #coroas. Todo o material foi gravado em arquivos *logs*, utilizando-se o registro automático feito pelo *cliente* de IRC³. Na TABELA 1 apresento um resumo das entradas em campo, registrando a quantidade total de entradas por mês e o que isso representa em termos de quantidade de tempo e em unidades de texto.

² *Lurker* é um termo geral, utilizado na Internet, para designar os participantes que apenas observam e efetivamente não participam do bate-papo, das *listas de discussão* e outros serviços em que entram. Como nota Correl (1995), a fase de *lurker* costuma ser de aprendizado das regras e convivências do ambiente como no meu caso.

³ Apresentando dessa forma, parece que foram tarefas diferentes, mas o acompanhamento, tanto do *canal*, quanto da rede, foi feito desde o início, com concentrações de atenção diferentes ao longo do tempo.

Tabela 1 – Entradas em campo no #coroas por quantidade de logs, tempo e unidades de texto.

Data	Quantidade de entradas	Quantidade de tempo logado em minutos[*]	Quantidade de unidades de texto^{**}
Out e Dez-99	4	113	1257
Jan-01	6	440	3977
Fev-01	16	327	3921
Mar-01	10	121	1819
Abr-01	10	24	765
Mai-01	2	123	2036
Jun-01	14	810	9910
Jul-01	4	127	4550
Ago-01	23	385	3123
Set-01	24	1298	10433
Out-01	22	1876	23377
Nov-01	15	436	6055
Dez-01	8	331	7618
Jan-02	15	611	16405
Fev-02	47	1983	25549
Mar-02	15	369	5003
Abr-02	4	64	1258
Total	239	9438	127056

*- Nos arquivos *log* existe o registro automático de data e hora no início e no fim.

** - Unidade de texto é o elemento básico no caso dos *logs*, uma unidade de texto é cada “fala” ou notícia dos usuários.

A observação foi feita tentando cobrir todos os dias da semana e horários, com concentração nos fins de semana (sábados e domingos). As madrugadas são percebidas pelos usuários como pertencendo ao dia anterior, o que explica a grande quantidade de segundas-feiras, ou seja, nelas a observação estava sendo estendida do domingo (TABELA 2).

Tabela 2 – Entradas em campo por dia de semana.

Dias da Semana	Frequência	%	Percentual cumulativo
Segunda	51	21,3	21,3
Terça	21	8,8	30,1
Quarta	35	14,6	44,8
Quinta	25	10,5	55,2
Sexta	34	14,2	69,5
Sábado	38	15,9	85,4
Domingo	35	14,6	100
Total	239	100	

Além das entradas no *#coroas*, foram registradas todas as sessões dos *servidores* e todos os *pvt*s e *dcc*s com os usuários. Com exceção dos *logs* dos *servidores*, todos os demais foram lidos, codificados ou analisados pelo menos uma vez.

3.3. O trabalho de campo: as técnicas metodológicas utilizadas.

Para as finalidades do presente estudo, a pesquisa de campo incluiu tanto a observação participante quanto à entrevista, o que pressupõe que as ações do pesquisador exercem um papel crucial desde o contato inicial com a comunidade até a etapa de obtenção dos dados.

Não existe uma fórmula correta para se estabelecer este contato inicial com a comunidade estudada. No entanto, de forma geral, é oportuno, e algumas vezes essencial, fazer os contatos iniciais com as pessoas que, de alguma forma, “controlam” a comunidade. O apoio delas ao projeto é fundamental e pode ser útil para se fazer outros contatos. Da mesma forma é importante que exista confiança e receptividade por parte do grupo estudado com relação ao pesquisador.

É comum, durante o período de pesquisa de campo, que o pesquisador enfrente o problema de encontrar um papel no grupo a ser estudado. Em parte, o pesquisador define o seu próprio papel

e, em outros momentos, o seu papel é definido pela situação e pela perspectiva do grupo. O problema de definir um papel, ou diferentes papéis, dentro e entre grupos levanta a questão geral que se refere ao que os observadores participantes fazem e os tipos de papéis que desempenham durante a pesquisa.

A maioria dos estudos realizados dentro da temática de socialidade virtual foi realizada através da técnica da observação participante, aliada a outras metodologias (Jacobson, 1996; Reid, 1991 e 1994 e Guimarães Jr., 2000). De acordo com Kendall (1999), a observação participante constitui-se na metodologia mais recomendada para o tipo de estudo a que me propus desenvolver:

“Ao estudar fóruns interativos, principalmente fóruns sincrônicos tais como os grupos de chat e MUD’s, a observação participante (usada ou não com outros métodos) pode proporcionar observações as mais apuradas. Despender tempo com outros participantes e ter acesso às normas particulares e “entendimentos” do grupo orienta os pesquisadores a “confiar” e aprender a interpretar as ‘performances’ identitárias dos participantes do mesmo modo que os próprios participantes” (Kendall, 1999:62).

A observação participante constitui-se como uma das técnicas de coleta de dados mais apropriadas para seguir os princípios do método etnográfico, pois os cientistas sociais devem partir dos significados que os atores dão aos acontecimentos que vivenciam, para então construir sua metalinguagem.

Para realizar a observação participante no IRC, foi necessário percorrer uma trajetória, passando de Visitante a Freqüentador assíduo do *canal* que me propus a estudar, a fim de perceber e compreender as ações e os discursos dos usuários, o que representa um passo fundamental para se entender as redes de relações sociais estabelecidas no ambiente virtual.

Foi durante este momento de observação participante que aprendi e compreendi os padrões de contato e a etiqueta de comportamento (*Netiquetas*) do *canal*, para, assim, poder me aproximar dos usuários/informantes. Desta forma, durante o trabalho de campo, foi possível seguir os padrões de conduta próprios do espaço a ser pesquisado. No *canal*, ou seja, no ambiente virtual, é possível escolher a opção de ficar apenas observando, sem, necessariamente, ter que se apresentar como pesquisador, já que esta forma de comportamento, o anonimato parcial, faz parte do jogo do IRC, ou seja, esconder e expor informações durante a construção da apresentação virtual. Já nos *IRContros*, é obrigatória a identificação como pesquisador porque também é uma regra do jogo: quando as pessoas comparecem nos *IRContros*, querem se conhecer “realmente”.

Ao lado da observação participante, a entrevista é a técnica mais usada no processo de trabalho de campo. Sendo esta tomada no sentido amplo, como comunicação verbal e textual, e no sentido restrito, como ferramenta de coleta de informações sobre determinado tema.

Através desta técnica foi possível obter dados que se referissem diretamente ao indivíduo entrevistado, isto é, suas atitudes, valores e opiniões. Desta forma, coletei informações subjetivas que puderam ser obtidas com a contribuição dos atores sociais envolvidos. Assim, a entrevista, como fonte de informações, forneceu dados secundários e primários.

De acordo com a forma como foi estruturada, a entrevista pôde ser aplicada de diversas maneiras. No presente estudo trabalhei, inicialmente, com “entrevistas semi-estruturadas”. Thiollent (1980) define este tipo de entrevista como sendo aquela “*aplicada a partir de um pequeno número de perguntas abertas*” (Thiollent, 1980:35), onde o entrevistado tem a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto, sem respostas ou condições prefixadas. Assim, a partir da observação

realizada tanto no ambiente virtual do *chat*, como no ambiente real dos *IRC*Contros, pudemos identificar aqueles usuários que serviram como informantes-chaves, e que em muito contribuíram com suas entrevistas para o material qualitativo da pesquisa.

A segunda etapa das entrevistas realizou-se com estes “informantes –chaves” utilizando as “entrevistas centradas”, nas quais “*dentro de hipóteses e de certos temas, o entrevistador deixa o entrevistado descrever livremente a sua experiência pessoal a respeito do assunto investigado*” (Id. Ibid.).

Através de entrevistas focalizando o tema IRC, mais precisamente, a relação do informante com o *canal* estudado, pude obter a impressão deste com relação ao *canal* propriamente dito, sobre os outros freqüentadores e sobre si próprio, enquanto usuário.

3.4. Os procedimentos.

Inicialmente pareceu importante tentar saber quem são os indivíduos que utilizam o IRC como uma forma alternativa (ou não) de interação social. Para tanto, buscamos traçar um perfil daqueles informantes que se dispuseram a colaborar com a pesquisa. Sexo, faixa etária, estado civil, nível de escolarização foram algumas das informações pertinentes para este “bloco” de perguntas.

A seguir, obter uma idéia da percepção que estes informantes têm deste ambiente de interação foi fundamental para uma pesquisa que segue a perspectiva etnometodológica. Ao iniciar uma “conversa” para saber da trajetória dos informantes neste espaço, durante quanto tempo permanecem conectados por dia, o que procuram nos *canais* de IRC, há quanto tempo

freqüentam o *canal* pesquisado, permitiu ter uma idéia de como os usuários/informantes “vêm” o *canal #coroas*.

Aos que freqüentam os *IRContros*, pedi que descrevessem este “evento social do *canal*” e com que propósito participam do mesmo. Esta foi a forma utilizada para obter informações relacionadas à importância deste fenômeno social para a vida dos informantes no *canal* e para a interação destes para com os demais usuários.

Ao saber com que usuários nossos informantes mais conversam em *pvt*, com quem marcam *IRContros*, com que freqüência se encontram, pude identificar as “tribos” (ou “*panelinhas*” utilizando o termo nativo) que constituem o *canal*.

Tendo como meta, com as entrevistas, obter as informações acima descritas, e utilizando, também, a observação participante como ferramenta de coleta de dados, pude assim, descrever este ambiente de interação social que surge com as novas tecnologias de informação.

Além da observação participante e das entrevistas, coletei outros tipos de materiais. Analisei a página atual do *canal*. Os *bots* do *canal* também forneceram dados para a pesquisa. Em novembro de 2002 o *administrador* da Lindinha enviou sua base de dados⁴ que possuía mais de 700 cadastros realizados por usuários, contendo entre outras informações as *infos* e os *status* dos usuários junto ao *bot*.

⁴ ANEXO VI

Ainda mantive contato com alguns informantes por *ICQ* e assinei a *lista de discussão* do próprio *canal*, mas que não estava muito ativa. Também recorri, sempre que necessário, a vários tipos de documentação do IRC: manuais de ajuda dos *clientes*, arquivos de perguntas mais comuns (FAQs do inglês *Frequently Asked Questions*), o protocolo do IRC (o RFC 1459), além de manuais e glossários de informática.

Participei de 84 *pvt*s, sendo que, em alguns destes, o usuário queria saber mais detalhes sobre a pesquisa, principalmente após eu ter feito um anúncio público no *canal*. Em outros *pvt*s que recebi, o objetivo do usuário era estabelecer uma conversa normal. Nos *pvt*s usei várias estratégias⁵. Em 10 *pvt*s, não consegui passar do cumprimento inicial, pois os usuários não responderam. Os usuários tanto podiam estar ocupados com outras conversas ou afastados no computador (*away*). No caso dos 4 *pvt*s com usuárias, elas ainda podem ter estranhado a abordagem por parte de uma mulher e preferido não responder. Quando os usuários achavam que era uma abordagem normal, eu procurava responder as perguntas dos seus “questionários básicos”, mas sempre direcionando a conversa para o meu objeto de pesquisa. As conversas tomaram diversos rumos. Em alguns *pvt*s, a conversa era muito formal, eu falava sobre a pesquisa e alguns usuários diziam polidamente que iam contribuir ou não respondiam nada. Alguns pediam mais esclarecimentos sobre os objetivos da pesquisa e sigilo dos dados. Em outros *pvt*s, contudo, os usuários mostravam-se desapontados com minha postura profissional, pois queriam continuar a conversa, às vezes querendo saber como eu era, se eu tinha namorado ou mesmo

⁵ Nos dias 25 e 26/02/02, procurei abrir *pvt*s de forma aleatória, evitando os usuários que estivessem marcados como *away*. Nos dias 27 e 28/02/02 fiquei procurando os usuários mais assíduos, segundo as minhas observações.

propondo que fizéssemos sexo virtual⁶. Nesses casos tentava negociar a continuidade da entrevista com a promessa de enviar uma foto minha. Uma usuária propôs uma “troca”: ela me concederia a entrevista se eu entrasse no seu *canal* particular. Entrei e ela me concedeu a entrevista.

Para observar o relacionamento dos agrupamentos, utilizei o *mIRCstats*, um *software* disponibilizado gratuitamente na Internet, que tem por finalidade contabilizar quantidade de entradas, saídas, cumprimentos, nicks mais citados, frequência por horários, etc, especificamente no IRC. Tive a colaboração do *IRCop* Stingray para aprender a manusear este *software* e para obter algumas estatísticas já coletadas por ele. Stingray, mensalmente, disponibiliza no *site* do *canal* as estatísticas obtidas com este programa, podendo ser utilizada por qualquer usuário interessado em seus dados. O cruzamento do agrupamento com ele mesmo representa o total de cumprimentos do agrupamento. Observando os totais de cumprimentos entre os agrupamentos é notável que os Aprendizes são os que menos cumprimentam os outros agrupamentos, tendo ainda um leque de relacionamentos dentro do canal mais amplo que os agrupamentos identificados. Já os Pioneiros, praticamente só cumprimentam os membros dos outros quatro agrupamentos, visto que com o menor assiduidade passam a se relacionar mais com os conhecidos. Isso confirma os relatos de que os usuários das gerações mais velhas (Fundadores e Consolidantes) são mais fechados nos seus relacionamentos.

⁶ Apesar da decepção dos usuários com minha postura profissional durante a coleta dos dados é importante perceber que tal estratégia também é constitutiva dessa socialidade, pois fazer contatos básicos não implica em estabelecimento de laços imediatos, mas um começo de um conhecimento que pode ter ou não continuidade.

3.5. As técnicas e os procedimentos de análise dos dados.

O momento da análise dos dados coletados durante a pesquisa de campo permite ao pesquisador retornar aos referenciais teóricos para confirmar, ou não, os pressupostos da pesquisa e/ou responder as questões formuladas.

É também durante a análise dos dados que o pesquisador checa as observações feitas, comparando-as com o material obtido através das entrevistas. Esta comparação de informações é feita para que o pesquisador tenha a certeza de que o que está percebendo coincide com os dados obtidos e se a interpretação que está dando é válida.

É, ainda, o momento de ampliar o conhecimento sobre o assunto pesquisado, articulando as impressões do pesquisador com o contexto cultural do qual faz parte. É importante notar que tais objetivos são complementares em termos de pesquisa social.

Se não há dúvidas por parte dos pesquisadores com relação a qual é a verdadeira função da etapa de análise dos dados, existem, no entanto, muitas divergências e dificuldades no que se refere à concreta tarefa da análise do material coletado, tanto no que se refere aos pressupostos teóricos quanto aos métodos e técnicas a serem utilizados.

Senti-me à vontade para optar pela técnica de *Análise da Conversação* para analisar, de forma concreta, os dados coletados em campo. Tal escolha foi feita a partir da sugestão encontrada nos trabalhos de Norman Fairclough (2001) de que o uso da *Análise da Conversação* pode ser útil para compreender não apenas como a realidade é vista e sentida a partir da experiência do ator, mas podendo revelar, também, muito da vida social, da cultura onde estes atores estão inseridos.

Isto porque apesar dos informantes falarem do que para eles parece “natural”, para o pesquisador este “natural” na verdade é cultural e historicamente significativo.

Além disso, os estudos realizados, nos dias de hoje, dentro das ciências humanas, começam a reconhecer que as mudanças no uso lingüístico estão ligadas a processos sociais e culturais mais amplos, e assim, consideram a importância do uso da análise lingüística, ou *Análise da Conversação*, como um método válido e seguro para analisar as mudanças sociais.

Desta forma, em uma entrevista, os informantes “re-constróem” eventos passados e ações em narrativas pessoais para buscar identidades e referenciais sociais. São eles que determinam o que deve ser incluído ou excluído, tomado como relevante ou não, como os eventos devem ser organizados, e o que e como eles querem que signifiquem. Os depoimentos dos informantes são construídos, podendo ser entendidos como seu modo de interpretar a realidade. As pessoas não falam simplesmente sobre suas ações, mas sim como elas compreenderam estas ações.

Um dos campos mais desenvolvidos e mais ricos da Etnometodologia é, sem dúvida, a *Análise de Conversação*. A tal ponto que foi possível considerá-la como um campo autônomo, separado da Etnometodologia, porque se afasta da problemática habitual da sociologia. Mas, por outro lado, podemos considerar a Análise de Conversação como o programa mais completo da Etnometodologia. Esta prática, fundada por Harvey Sacks em meados dos anos 60, é evidentemente central, pois ela se refere, pelo próprio objeto de suas pesquisas sobre os intercâmbios verbais, sobre as conversas corriqueiras, ao conjunto dos outros campos pelos quais a Etnometodologia se interessou, mas também aborda outros domínios das ciências sociais e humanas. Embora a linguagem esteja constantemente no cerne do problema da coleta de dados, a

sociologia não fez dela um objeto dos seus temas de estudo. Sacks, pelo contrário, faz da conversação o tema central de suas pesquisas.

A Análise de Conversação é o estudo “*das estruturas e das propriedades formais da linguagem*” (Coulon,1998:73). Para poder ser desenvolver, as nossas conversas são organizadas, respeitam uma ordem, que não temos a necessidade de explicitar durante o decurso de nossas conversas, mas que é necessária para tornarem-se inteligíveis. Em outras palavras, demonstramos, no decorrer das nossas conversas, a nossa competência social para conversar com nossos semelhantes, de um lado expondo, tornando compreensíveis aos outros o nosso comportamento e, de outro lado, interpretando o comportamento dos outros.

Mesmo que ainda observemos esta técnica como uma análise menos detalhada, já que o que nos interessa não é tanto descrever as “estruturas e propriedades formais da linguagem” e sim a linguagem concreta e os conteúdos temáticos tal como são utilizados nos *chats*, Coulon (1998) apresenta três hipóteses que John Heritage aponta e que nos parecem válidas.

Em primeiro lugar, indica que a interação é estruturalmente organizada. Não devemos, no entanto, nos enganar com a aparente simplicidade do enunciado, já que suas implicações são interessantes: nos *chats* a estrutura das intervenções está pautada de acordo com algumas regras que se apresentam como referência às conversas orais, mas que não as reproduzem de forma exata. As características desta forma de comunicação virtual atuam para alterar esta dinâmica que todos têm como referência. A estrutura interacional do *chat* apresenta diferenças quando a conversa é no *canal* – e um pouco múltipla – ou quando é no *private* – e, portanto, dual.

A estrutura interacional do *chat* segue o caminho da alternância da postura de cada usuário, mesmo que isto não implique na alternância das intervenções. Isto quer dizer que freqüentemente os usuários, quando conversam em *pvt*, mudam seus comentários de forma metódica. No entanto, cada um destes comentários pode ter sido mudado a partir de diversas intervenções. A informação que se quer transmitir aparece dividida em duas, três ou mais intervenções. Por outro lado, tanto as intervenções como os comentários produzidos em uma múltipla intervenção tendem a ser mais elaborados e gramaticalmente completos nos *pvt*s do que nos *canais* abertos. A tela não é uma ameaça aos *pvt* – e sim aos *canais*, já que uma intervenção extensa pode desaparecer na tela antes mesmo que os destinatários a possam ler. O grau de atenção, nos *pvt*s, também é maior, já que a presença do “outro” com quem se está interagindo é muito mais definida e direta. A conversa em *pvt* possibilita uma maior gama de perguntas e respostas, os pedidos são sempre diretos e existe a “obrigação tácita” de ler o que o “parceiro da conversa” escreveu – coisa que nos *canais*, é comumente esquecido e facilmente desculpável.

Por outro lado, a estrutura e o ritmo da conversa em um *canal* se mostram de forma mais incorreta, vaga e desprovida de direção. As perguntas e interpelações não se dedicam a conhecer os pormenores da vida daquele com quem se está interagindo (o que ocorre nos *pvt*s, onde as conversas tendem a desenvolver-se, em uma primeira fase, apresentando os aspectos biográficos de cada um dos usuários) e sim ter a função de se manter outros tipos de assuntos, mais gerais e amenos. Os temas das conversas que surgem nos *canais* podem ser cortados subitamente, ser interrompidos sem aviso prévio, ou prolongar-se indefinidamente sem que haja algum caminho preestabelecido a ser seguido. Isto porque os participantes de um *canal* são numerosos e voláteis, os fatores que guiam as conversas são múltiplos, fazendo da conversa, do seu tema e do seu ritmo algo imprevisível.

O ritmo e a estrutura da participação de cada usuário são variados e irregulares, já que cada um pode estar sendo submetido a outros estímulos *on-line* e *off-line*, e estes podem ir variando. Neste sentido, é comum que aqueles que participam de mais de uma conversa no *canal* sejam muitas vezes chamados para participar de conversas no *pvt* por parte daqueles que ficam apenas observando, ou participando minimamente da conversa do grupo. Muitos usuários procuram, nos *chats*, pessoas para conversar apenas em *pvt*, seja por qual motivo for. A maior ou menor evidência do usuário que cumpre com as expectativas das conversas, passa a ser objeto de interesse dos demais usuários. Deste modo, aqueles que mantêm, na maior parte do tempo, uma conversa no *canal*, podem se tornar requisitados e atraídos para conversas em *pvt*, diminuindo, assim, a sua participação geral.

Ao contrário, quando um usuário termina uma conversa em *pvt*, pode voltar a conversa generalizada do *canal*, de onde originariamente surgiu, reincorporando-se a conversa, mesmo que o tema já tenha mudado completamente. Desta forma, produz-se um fluxo contínuo no que diz respeito a atenção, dedicação e participação dos usuários entre os *canais* e os *pvt*s, o que condiciona e ajuda a entender o ritmo estrutural dos *chats*.

Em segundo lugar, afirma Heritage, as contribuições dos participantes são orientadas contextualmente. Ou seja, o ajustamento ou a adaptação do enunciado ou a intervenção ao contexto é algo inevitável. Dito de outro modo, poderíamos dizer que se estabelece uma relação de contraposição e influência mútua entre o contexto (a estrutura) e a intervenção (a ação). O contexto/estrutura condiciona a intervenção/ação. Ao mesmo tempo, o contexto/estrutura modifica o resultado, reproduzido pela intervenção/ação.

No que se refere à influência do contexto, podemos afirmar que a intervenção de um usuário, em um *chat*, deve manter uma certa postura formal. Devemos sempre lembrar que o contexto em que está situado possui dois níveis: o primeiro é o nível tácito, das regras criadas para aquele meio de comunicação, que ele, como “membro” conhece perfeitamente. Neste nível, o usuário se adequa as convenções formais, protocolares e sociais que são assimiladas com o uso deste instrumento de interação. Podemos chamar, inicialmente, este primeiro nível contextual de *superestrutura comportamental* dos *chats*. Este nível se situa em um passado atemporal, ou em um presente distante. Neste primeiro estágio, observamos o tipo de influência que a superestrutura normativa exerce sobre as situações concretas, sobre o conjunto, sobre o presente ativo.

Em um segundo nível de influência contextual, falamos do *chat* e do *canal* observado, onde o usuário interage. Este é o contexto concreto, e já não se baseia tanto nas normas e disposições formais e sim nos conteúdos e improvisações realizadas a partir da influência da *superestrutura comportamental*. Se o primeiro nível contextual era tácito, este é expresso. Materializa-se na forma de discurso, de texto, de conversas plurifocal e polifônica. Neste ponto, a influência se exerce através do tema da conversa mantida, dos temas precedentes, mas ainda recentes, dos usuários e interlocutores. Identificaremos este nível contextual como *estrutura concreta*.

A terceira e última hipótese levantada por Heritage indica que essas duas propriedades – a interação estruturalmente organizada e as contribuições dos participantes dessa interação como contextualmente orientadas – se realizam em cada detalhe da interação, de tal forma que nenhum detalhe pode ser posto de lado, como se fosse acidental ou não pertinente.

Desta forma, o que analisamos é a estrutura da conversa, e nada deve ser descartado, já que para a análise do discurso, tudo possui um significado. Assim, ao utilizarmos a análise de conversação, a partir da perspectiva etnometodológica, para analisarmos os dados coletados em um determinado *canal* do IRC, estaremos nos baseando, precisamente, no total significado de qualquer fragmento de conversas. As estruturas destas e a relação do tipo dialético que se estabelece entre a estrutura e a conjuntura (*superestrutura comportamental, estrutura concreta e a ação*) estão presentes em cada porção do fluxo interacional. Baseando-se nesta última característica apontada por Heritage, podemos eleger, arbitrariamente, os pedaços das conversas a serem analisados, já que todos eles são válidos e ilustrativos.

Os trechos que analisamos do ambiente virtual do *canal #coroas* foram mantidos na sua grafia original. A linguagem própria do IRC aproxima-se da informalidade aliada a uma série de características próprias do *software*. Assim, os “erros” de ortografia fazem parte desse tipo de linguagem, o que justifica a manutenção da grafia original. As citações foram identificadas com a data e o tipo de material: *e-mail*, *log* de *canal* e *pvt*, além das entrevistas face a face.

O registro dos *logs*, da interação quase completa⁷, possibilitou analisar os eventos mais cotidianos da vida do *canal*, o que foi fundamental para perceber a emergência e dissolução dos agrupamentos de uma forma menos “intrusiva”, que foi complementada com as declarações dos informantes. O *log* é um mecanismo único deste programa de *chat* que possibilita a gravação completa das conversas, oferecendo a possibilidade de informar dia e hora do diálogo. Além de gravar as conversas em *pvt*, também permite a gravação do “bate-papo” no *canal*, identificando cada um dos usuários presentes.

⁷ O registro dos *logs* não é completo porque falta toda a interação privada dos *PVTs* dos demais usuários.

Assim, ao contrário do que ocorre com outras metodologias qualitativas, ao utilizarmos a *Análise da Conversação* como ferramenta para analisar os dados coletados, não podemos esquecer que estamos trabalhando com representações e, mais ainda, que os significados são construídos em um processo de interação.

3.6. Questões éticas relacionadas à utilização dos materiais coletados.

Como exposto, os materiais utilizados nesta pesquisa foram colhidos de diferentes fontes. Apesar de recente, já existe uma discussão na literatura especializada sobre os princípios éticos envolvidos na utilização e divulgação dos materiais coletados, bem como sobre as implicações das pesquisas nos grupos pesquisados⁸. Estas discussões trazem algumas orientações para o trabalho.

Os pesquisadores sugerem que as orientações éticas sejam construídas pontualmente de acordo com as características da interação estudada, levando-se em conta alguns princípios gerais, como proteger a identidade dos envolvidos e evitar causar transtornos ao desenvolvimento das interações no ambiente estudado. Compartilham desta posição Allen (1996), Herring (1996b) e Waskul (1996). King (1996), no entanto, sugere princípios gerais válidos para as pesquisas feitas em qualquer serviço de CMC.

A percepção do que é público e do que é privado, e como tratar o material que é advindo de cada esfera, deve emergir do ambiente estudando, levando-se em conta tanto as características técnicas quanto a percepção dos participantes do tipo de interação. Em seu estudo sobre as práticas

⁸ A Revista *The Information Society* dedicou um dos seus números (v.12, n.2, 1996) a esta discussão. Aqui utilizei as cópias eletrônicas dos textos.

relacionadas à identidade no LambdaMOO⁹, Allen (1996) levou em conta uma série de fatores, tais como:

“(1) Retórica e estrutura técnica do LambdaMOO’s; (2) a história da pesquisa e publicações sobre o site; (3) sua natureza textual; (4) certas características chaves de seus participantes; e (5) a tendência acentuada dos participantes revelarem informações íntimas sobre si mesmos e se enganarem em práticas interpessoais esotéricas”.

As noções de público e privado relacionam-se primeiramente ao acesso. Se o acesso é livre, considera-se um local público. No IRC, existem duas formas de interação, tomando-se as categorias técnicas, a interação nos *canais* entre vários usuários, que é considerada pública, e a interação nos *pvt*s ou *dcc*s¹⁰, entre dois usuários somente, que é considerada privada. Aliada a isso, os usuários podem estabelecer concomitantemente contatos pelo *ICQ*, que são considerados privados. Já os *IRContros* são considerados ocasiões públicas.

No entanto, as noções de público e privado representam mais do que uma questão de acesso, pois relacionam-se também à experiência dos participantes (Waskul, 1996). Mesmo sendo concebidos tecnicamente como locais públicos, os participantes podem ter uma percepção privada dos *canais*, como seus “pedaços” na rede. Isso torna-se muito evidente quando há poucos usuários em um *canal* grande ou de forma generalizada nos *canais* “menores”, que também são chamados de *canais* “privados”, onde tal percepção é ainda mais evidente, pois segundo um dos informantes, lá grupinhos de usuários “conspiram escondidos”.

Como apontado, os usuários não se preocupam muito com a revelação dos dados pessoais detalhados, sendo que tal revelação é necessária para a construção da socialidade *on-line* e para o

⁹ Um MUD criado como um experimento pelos pesquisadores do Centro de Pesquisas Xerox Palo Alto.

¹⁰ Segundo o protocolo do IRC, o *dcc* é a única forma realmente “privada” de comunicação no IRC, pois as mensagens que circulam na rede, tanto em *canais* como em *pvt*s podem ser interceptadas pelos administrados dos servidores, como consta no serviço de ajuda da BrasIRC (*Helpserv*).

conseqüente estabelecimento de laços. Assim, usar um apelido não significa proteção da privacidade dos usuários, pois o anonimato é sempre uma condição social situada, construída a partir do controle sobre a participação, situações e tempo de interação, não sendo uma característica intrínseca nem no meio nem do indivíduo (Waskul, 1996). Anonimato, como uma condição, pode ser praticado, valorizado ou protegido de formas diferentes pelos usuários.

Sherry Turkle (1997) procurou seguir uma política consistente para proteger as identidades de seus informantes:

“Neste livro eu sigo uma política consistente de disfarçar as identidades de todos os meus informantes. Inventei nomes, lugares (virtuais e reais), e alguns elementos de contexto pessoal. Naturalmente, tentei inventar um disfarce que capturasse o que me parecia ser as variáveis cruciais da história de vida (...). No caso do WELL, há uma clara norma comunitária ‘você é dono de suas próprias palavras’. Consultei os colaboradores do WELL perguntando como eles gostariam de ser identificados. Diferentes pessoas fizeram escolhas diferentes. Quando uso materiais de fontes públicas arquivadas ‘online’, eu simplesmente indico a fonte” (Id. Ibid.:324).

A observação do #coroas foi feita de forma intensa, pela diversidade de dados obtidos, e de forma extensa considerando-se o período de observação. Junte-se a isso que durante a maior parte do tempo, a observação não era do conhecimento dos participantes pelas informações já alegadas. No começo (entre janeiro e setembro de 2001), fui comunicando pontualmente a realização da pesquisa apenas para os usuários com quem tinha um contato maior e dos quais queria dados “diretos”, como informações da história do *canal*. Por volta de setembro, comecei a comunicar de forma sistemática aos operadores e alguns frequentadores. Apenas no final de fevereiro a pesquisa ficou visível para o conjunto do *canal*. Melhor dizer, para os usuários que entraram no *canal* naqueles seis dias e viram os anúncios do *topic* ou que abordei diretamente.

Desta forma, a pesquisa foi ao mesmo tempo intrusiva, no sentido de não “atrapalhar” a vida do *canal* nem mudar muito sua rotina. Mas também foi completamente intrusiva de sua privacidade. Tendo em vista estas considerações, optou-se por uma política rígida e consistente como a de Sherry Turkle (1997), Reid (1996) e Correl (1995), alterando-se e/ou omitindo-se *nicks*.

Capítulo 4

Canal #coroas da BrasIRC: uma história de vida.

Assim como os usuários e seus agrupamentos, os *canais* também têm trajetórias, formadas dinamicamente pelo conjunto das trajetórias individuais que formam gerações e pequenos grupos, como mostra a história do *#coroas*¹. A estrutura de gerações do *canal* é um dos fatores que ajuda a explicar a formação dos agrupamentos. Neste Capítulo, busca-se uma análise diacrônica que estruture a análise sincrônica posteriormente apresentada.

Para contar a história do *#coroas*, foram utilizados os relatos de alguns dos usuários mais antigos do *canal*, obtidos por meio de entrevistas, *off-line* e *on-line*, e da seção *Histórico* da página atual do *canal*.

Logo no primeiro contato com um dos veteranos do *canal*, Storey, fui informada que o *canal* tinha uma história, lembrada com saudade pelo “pessoal antigo” (e pelo pessoal não tão antigo assim), documentada na página do *canal* e em duas reportagens². Segundo ele, a história do *canal* é marcada por gerações de usuários. Pelo *canal* passam muitos usuários que não se tornam Frequentadores, ou que se tornam Frequentadores por um determinado tempo e depois

¹ A história do *canal #coroas* é apresentada por seus usuários em um trecho de conversa *on-line* analisada no ANEXO V.

² Foi realizada uma reportagem televisiva pela Rede Globo, no programa Fantástico, por volta de agosto de 1997. Em janeiro de 2000, alguns Frequentadores do *canal* participaram de outra reportagem sobre como usar o IRC em um canal da TV a cabo. No entanto, não tive acesso a esses documentos.

deixam de acessar o IRC. No entanto, Storey organizava os usuários, que freqüentavam ou passavam pelo *canal*, em termos de “gerações”, percebendo-as a cada vez que entrava no *canal* e via que tinha “mudado a galera” e marcando-as pelos grupos de *operadores* e “*panelinhas*”: “isso aqui é feito de gerações de usuários (...). Teve a primeira geração dos usuários do #coroas, deve estar na 5ª ou 6ª (...). Uns deixam de acessar por falta de tempo, outros por falta de micro, telefone, etc. (...). Uns ficam com saquinho cheio (...). E outros (como eu) ainda insistem”.

Gautama, outro fundador, compara o *canal* a novela “O casarão”, na qual dentro de um casarão passavam gerações de uma família, num processo sem fim. Da mesma forma, para ele “a Internet é um ciclo, constantemente renovado”. Desta forma, é possível constatar que uma geração se forma quando os usuários passam de Visitantes no *canal* a Freqüentadores, posteriormente sendo integrados nas “*panelinhas*”. O Freqüentador é o usuário que apresenta uma estabilidade de apresentação, normalmente representada pelo uso sistemático de um *nick*, e freqüenta com assiduidade o *canal* por um determinado período e, mesmo que venha a se afastar em outros momentos, continua sendo reconhecido pelos Freqüentadores contemporâneos à sua fase mais assídua. Assim, o pertencimento a uma determinada geração é composto pela freqüência assídua em uma determinada fase do *canal* e pelo reconhecimento dos contemporâneos.

De acordo com os relatos e observações obtidos, a história do *canal* será dividida analiticamente em três fases, sendo que em cada nova fase forma-se uma geração que passa a conviver com os

Freqüentadores das gerações anteriores e com os Visitantes atuais. Mais tarde, ainda neste Capítulo, retomarei a distinção entre Freqüentadores e Visitantes para mostrar em que público surgem as “*panelinhas*” e os agrupamentos.

4.1. *Análise Diacrônica.*

4.1.1. *Fundação.*

Como referido (pág.40), a operação de criar um *canal* é muito simples, bastando digitar o comando */join*. Se o *canal* não for registrado e se não houver outros usuários nele, pode-se dizer que o usuário, ao entrar no *canal*, criou-o, recebendo o *status* de *op*. A propriedade do *canal* será garantida pelo *Chanserv*, se ele fizer seu registro. Contudo, não era esse o cenário quando o *#coroas* começou. Lá pelos idos de 96, quando as redes de IRC brasileiras estavam surgindo e sendo formadas, os usuários criavam, cada um em um determinado horário, um *#coroas*, que ficava existindo enquanto permanecessem nele, já que não dispunham nem dos serviços de rede nem de *bots*. Aos poucos, foram se encontrando, conhecendo-se e também se reconhecendo como “Fundadores” e “proprietários” do *canal*, ao mesmo tempo em que elaboraram uma estratégia para garantir a “propriedade” coletiva, como narra Aparicao, um dos Fundadores na seção de histórico da página do *canal*.

A uns 4 ou 5 anos atrás, juntou eu, PauloMC (que conheci pela Net), Biannca, Lisianne e Vox, e montamos um canal *#coroas*. Mas como nos encontramos?!?! Bem, toda vez que eu entrava, criava o canal, assim como os demais, tanto que chegou um dia que coincidimos, logo trocamos idéia e ficávamos revezando o canal (naquela época não tinha os serviços, e também não tínhamos bot ainda, e para não perder o canal, ficávamos em horários diferentes (...) para não termos o famoso takeover). (...)E ficávamos oito horas diárias conectados, com isso o canal começou a evoluir, (aparecendo também) Freezy, Gautama, FredSelm, Albert, Isoo.

Com o revezamento de horários, garantiam a integridade do *canal* contra um *takeover*, ou seja, que o *canal* não fosse tomado por usuários que não faziam parte desse grupo inicial de Fundadores. Ao mesmo tempo, procuravam atrair mais usuários, através de propagando em *pvt* para os freqüentadores do maior espaço de reunião da rede na época, o *#Brasil*. Os *pvt*s eram direcionados para os usuários que apresentassem, de alguma forma – ou através de seu *nick* ou a partir das conversas em *pvt* -, faixa etária, ou interesses comuns àqueles predefinidos pelos Fundadores do *#coroas*, convidando-os a “participar de um canal onde era possível encontrar pessoas com a mesma cabeça e com os mesmos interesses”, como relembra Gautama.

Os usuários que chegavam eram bem recebidos, como conta Ataniel: “Era como se todo mundo fosse estranho ali e a gente se procurava para se ambientar. Éramos muito receptivos e cada um que aparecia era recebido por todos”. O clima, segundo Gautama era de tentar se conhecer, juntar-se e fazer parte de “uma coisa nova”. Dentro desse clima, os usuários procuravam utilizar o mesmo *nick*, para tornarem-se conhecidos e serem facilmente reconhecidos pelos outros Freqüentadores.

Dessa forma, o *canal* não possui um único fundador, mas um conjunto de “pais” e “mães” Fundadores, que são denominados de “núcleo original”, “a diretoria”, “pessoal antigo”, “galera antiga”, “velha guarda”, “pioneiros”, entre outros, que misturam a experiência individual com a trajetória no *canal*. É interessante notarmos como essa característica faz cair por terra a idéia recorrente da existência de “um” dono que manda e

desmanda nos *canais*. Esta observação terá importantes implicações na história, e conseqüentemente, na situação atual do *canal*.

Como compõem a primeira geração do *canal*, passo a denominá-los de “Fundadores do #*coroas*”. Nesse sentido, a inclusão dos serviços na BrasIRC representou um ponto de mudança interna na história do *canal*, pois obrigou seus freqüentadores a escolherem um único usuário para figurar como fundador e ter o máximo de privilégios técnicos em relação ao *Chanserv*, o que significa o poder de ajustar os modos do *canal* e os níveis dos *operadores*. Para marcar a distinção entre as duas categorias, passarei a denominar “fundador” o usuário que estava presente na fundação do *canal* e *founder* e representante do *canal* junto ao *Chanserv*.

Depois de alguns meses de interação *on-line*, os usuários marcaram o primeiro encontro coletivo *off-line* (*IRContro*), no bar *Barril*, localizado num bairro da zona sul da cidade do Rio de Janeiro. Então continuaram pessoalmente o conhecimento e o estabelecimento de laços iniciados *on-line*. Os *IRContros* eram realizados semanalmente e em vários locais. Na página do *canal* estão listados dezesseis *IRContros* dessa primeira geração do #*coroas*, sendo cinco *IRChurrascos* em casas de Freqüentadores, um *IRCrevellion* na casa de Ataniel, cinco *IRContros* em bares e restaurantes, um em uma chácara, três *IRContros* em boates e até um *IRCaeroporto*, quando foram recepcionar uma freqüentadora do *canal* que morava em outro Estado e tinha vindo visitar a cidade do Rio de Janeiro.

Os diversos relatos mostram um sentimento de euforia com a novidade do IRC e das novas amizades, e também com o clima “aconchegante” que encontravam no *canal*. Além da interação

no *canal* e nos *IRContros*, os Freqüentadores telefonavam-se e também possuíam uma *lista de discussão*, por onde combinavam os *IRContros* e outras coisas:

Como consequência a amizade “descabacou”: o povo realmente criou laços e ninguém mais fazia nada sem avisar os outros. Virou uma mania (...), qualquer coisa que desse para por o irc na frente virava programa...

(Ataniel, *pvt*, 12/06/02).

O *canal* possuía cerca de 30 Freqüentadores assíduos, poucos usuários proporcionalmente à situação atual. Era mais fácil integrar os usuários e ser fiel ao “espírito de todo mundo amigo”, o que se configurava como um projeto coletivo. Além de serem poucos usuários, os Freqüentadores eram mais velhos (o que condizia mais com a temática do *canal*) em comparação com os usuários que entram no *canal* atualmente, o que pode ser explicado em parte pelas condições de acesso. Nesse período, o acesso comercial entrava no seu primeiro *boom*, mas não era tão comum quanto hoje. Parte considerável dos usuários trabalhavam em provedores de acesso ou acessavam a partir das empresas onde trabalhavam. Os usuários mais novos destacavam-se, como o caso de Brad, que continua a freqüentar o *canal*. Quando começou a entrar no *canal*, tinha apenas 15 anos. Sua estratégia era omitir a idade, dizendo-se “mais velho para poder ser aceito pelas pessoas”. Mas tal estratégia não dava muito resultado, pois seu comportamento era diferente, sendo considerado “pentelho” por sempre ficar pedindo o *status* de *op*. Apenas quando começou a freqüentar os *IRContros* foi aceito e integrado no grupo, tendo recebido *op*, mas sendo considerado “o mascote do canal”³.

³ Segundo seu depoimento, seu pai também acessava o IRC e pode ter intermediado sua aceitação no grupo.

Uma característica marcante da primeira fase, segundo, Gautama, é que o papo “rolava” no espaço público e não em particular, o que fazia com que as pessoas se conhecessem coletivamente. Tal situação era possível porque havia um numero menor de usuários. Outra característica importante eram os *bots* do *canal*. Nessa época, sem os serviços da rede, os *bots* realizavam as diversas tarefas descritas anteriormente (pág.76), mas também o registro e controle dos *operadores*. Para um *operador* receber o devido *status*, quando entrasse no *canal* deveria identificar-se perante o *bot*. Dessa forma, os *operadores* proprietários de *bots* distinguiram-se dos outros *operadores*, pois ficavam encarregados da função de controlar e hierarquizar os *operadores*, instituindo *masters* e *ops* normais.

Como em qualquer outro grupo, na primeira fase surgiram namoros, paqueras, amizades, mas também inimizades e conflitos, especialmente entre os *operadores*. Uma das disputas dava-se em torno do nível de conhecimento técnico de cada um. Alguns *operadores* eram programadores e supunham ter mais conhecimento e mais legitimidade que outros *operadores* que trabalhavam em outras áreas distintas. Há no *canal* ainda um resquício disso, como será visto na caracterização do quadro atual de *operadores* logo adiante.

4.1.2. Consolidação.

Existem pelo menos dois marcos finais da primeira fase do *#coroas*: as reportagens sobre o *canal* e o começo do funcionamento dos serviços da rede. Houve um crescimento acelerado da quantidade de usuários da Internet no Brasil durante o ano de 1997, devido ao barateamento do custo dos computadores e dos serviços dos provedores comerciais. Como consequência,

aumentou o número de usuários que entraram no IRC⁴. As reportagens específicas sobre o *canal*, em jornais, revistas e pela televisão, ao mesmo tempo em que documentaram a primeira fase, serviram como propaganda para atrair novos usuários para o *canal*, que vieram em um número surpreendente em relação a quantidade de freqüentadores que havia.

A chegada dos novos Visitantes não familiarizados com a linguagem, regras e organização do *canal* e também mais novos, em termos etários, representou uma espécie de choque para os Fundadores, que os tomavam como imaturos e mesmo como violentos. Gautama denomina essa fase de “a invasão”. O núcleo original começou a se fechar, retendo a nomeação de *operadores* para os membros desse grupo. No entanto, alguns usuários ainda conseguiram ser integrados à turma dos antigos, atuando como “ponte” entre as duas gerações.

O outro marco do fim da geração dos Fundadores e o começo da geração intermediária, aqui chamada de *Consolidação*, é o lançamento dos serviços de registro de *nicks* e *canais* na BrasIRC. Por outro lado, ficava garantida a propriedade dos *nicks* e do *canal*. Mas, por outro lado, os Freqüentadores, especialmente os *operadores*, tiveram que escolher um *operador* para registrar o *canal*, tornando-se assim o *operador* com mais privilégios técnicos junto ao *Chanserv* e sendo reconhecido oficialmente como *founder* do *canal*. Freezy, o usuário escolhido, era proprietário do PSObot e também era *IRCop* da BrasIRC, tendo uma boa relação com a administração da rede, pois, segundo Storey, “ele tinha as costas quentes”.

⁴ Nessa época apareceram várias reportagens sobre o IRC nas revistas especializadas em Internet, como *Internet World, Net, Guia da Internet.br*. Cf. bibliografia – Artigos sobre IRC em revistas especializadas.

A segunda fase - que representa a consolidação e estabelecimento do *canal* na rede - é uma fase intermediária por possuir características tanto da primeira fase quanto da terceira fase. Os *IRContros* eram muito freqüentes, como na primeira fase. Segundo Visgo, um dos *operadores* dessa geração, eles costumavam ser semanais, às vezes acontecendo também durante a semana: "antes era 3 vezes por semana. Nossa! Cada vez ia um pessoal diferente: nos *ircontros* que rolavam durante a semana, ia a galera que morava perto...no mesmo bairro...e no *ircontro* do fim de semana juntava todo mundo. Era muito legal!".

Ao mesmo tempo em que havia uma tendência para integrar todos, característica remanescente da primeira geração, havia momentos de segregação local e/ou por faixa etária, como aparece no trecho acima. Os *IRContros*, no entanto, não eram tão diversos como antes, sendo que a maioria acontecia sempre nos mesmos bares e boates.

Como na geração anterior, havia amizades e conflitos. Um dos conflitos mais sérios, que marca o fim dessa geração, foi o que aconteceu entre os Freqüentadores e o *founder*. A estrutura do *Chanserv* concentra poderes em torno de um único usuário, o que tanto pode proporcionar atitudes autoritárias por parte do *founder*, como canalizar as reclamações dos Freqüentadores para ele. Os Freqüentadores não estavam satisfeitos com o *founder*, por achar que ele atuava de forma arbitrária na escolha dos *operadores* e na execução das punições, não dando autonomia para os demais *operadores*. Às vezes, ele chegava a aplicar punições superiores ao *canal* como um todo, ou seja, ao invés de *banir* o usuário do *canal* (*/ban*), também *bania* da rede (*/kill*), utilizando-se da sua situação de *IRCop*.

Como consequência deste descontentamento, os Frequentadores, especialmente os *operadores*, articularam o *impeachment* do fundador. Tal processo foi relatado de diversas formas. Segundo Apolonio, Fundador e *master* atualmente, os *operadores* fizeram um abaixo assinado que foi encaminhado ao coordenador da rede BrasIRC, que então teria negociado a redução do *status* de *founder* para *master*. Já segundo outro Fundador, Ataniel, os *operadores* tiveram uma conversa pessoal com ele e o destituíram da função de Fundador junto ao *Chanserv*.

Tendo destituído Freezy, os Frequentadores tiveram que escolher um novo *founder*. O escolhido foi PauloMC, que era uma dos Fundadores, ou seja, estava na geração dos Fundadores e realmente se empenhou na criação e desenvolvimento do *canal*, além de ter tido um dos primeiros *bots*. Mas durante o período do processo de passagem do *status* de *founder*, outro *operador*, Forward, acabou “roubando” o *status* de *founder*. A forma mais provável de ter feito isso, foi aproveitando um problema na base de dados do *Chanserv* como relata um informante:

“Parece que em algum momento houve um pepino na base de dados da BrasIRC e todos os canais foram perdidos. Aí o Forward refundou o canal. Talvez ele tenha usado um pouco de hacking pra isso, mas não sei te dizer com certeza”.

(Octane, *pvt*, 22/11/01).

Inicialmente, alguns usuários ficaram revoltados com tal “roubo”, mas certamente Forward tinha em quem se apoiar, pois, com o passar do tempo, acabou sendo legitimado nessa função, devido ao seu alto conhecimento de IRC, participação ativa no *canal* e por possuir um *bot*, segundo a opinião de alguns Fundadores. E também, porque aos poucos, foi distribuindo o *status* de *op* para vários usuários dessa geração, uma estratégia comum, nas palavras de Gautama:

"se eu quiser te dou apoio, implicitamente eu digo que vc eh legal, que vc eh camarada e te dou um OP. A reação obvia eh que vc me apóie no canal, um 'apadrinhamento'. Política se aplica no IRC tb...hehehehee...Vida virtual imitando vida real"

(Gautama, *pvt*, 13/12/01).

Um prenúncio dessa mudança foi a substituição dos *bots* no *canal*, pois o PSObot, de Freezy, tinha saído, e entrado o CEFETbot, de Forward. Na seção do *Histórico* da página do *canal* há um registro em que ambos não tinham uma relação muito amistosa, pois se os usuários solicitassem informações sobre o PSObot através do CEFETbot, usando o comando */!seen*, ele respondia: "CEFETbot - Não sei, não vi e tenho raiva de quem viu!". De qualquer forma, o *impeachment* e o "roubo" do *status* de *founder* é um assunto meio problemático entre os Veteranos, porque alterou muito a estrutura de organização do *canal* e mesmo as redes de amizades, como será discutido daqui por diante.

Nessa época, o fenômeno das propagandas (*spam*) começou a se intensificar, aliado ao crescimento da quantidade de usuários de IRC. Dessa forma, o *canal* experimentou uma série de mudanças nessa segunda fase: expansão do fenômeno do *spam*, aumento do número de usuários, implantação dos serviços da BrasIRC, *impeachment* do primeiro *founder*, "roubo" do *status* de *founder*, entre outras. Tal conjunto de mudanças, drásticas para os primeiros habitantes, levou alguns Fundadores a declarar o fim do *canal*, como fez Storey: "depois disso aí, nosso canal tão querido acabou. Aí começou a entrar gente, em cada IRContro iam mais 10 pessoas novas, começou a perder aquele [clima]...as panelinhas começaram...".

Nesse sentido, é como se depois disso o *#coroas* tivesse sido criado novamente, não mantendo relações com o *canal* anterior. Ou seja, como se a operação realizada no *Chanserv* pelo usurpador reverteresse toda a história anterior. No entanto, a percepção desse acontecimento do *canal* não teve essa conotação apocalíptica para todos os Freqüentadores, que entendem que o *#coroas* de hoje é o mesmo *#coroas* da fundação, apesar das transformações. De qualquer forma, esses eventos conseguiram transformar a primeira geração do *canal* em um mito, sempre retomado pelos usuários de todas as gerações, como apresentarei.

A expansão do fenômeno das “*panelinhas*” representa o principal marco do fim da geração intermediária e o começo da nova geração. Segundo Aparicao, no começo do *canal* também existiam *Panelas*, mas havia também um esforço para juntar todos:

“(...) Sim, existiam panelas, mas sempre estavam todos juntos. Por exemplo...íamos num churrasco ou num barzinho, sempre ficávamos juntos, mas os outros nos rodeavam! Existia a panela, mas uma panela unida com todos (...) que nem pode se considerar panela”.

(Aparicao, *pvt*, 01/04/02).

Além das “*panelinhas*” se multiplicarem, com o crescimento do *canal* aparentemente perdeu-se o projeto de coletividade inicial de “serem todos amigos”, sendo que as “*panelinhas*” estabeleceram “pedaços” diferenciados dentro e fora do *canal*.

4.1.3. Privatização.

A partir de 1998, então, o *canal* entrou em sua terceira fase, que se estende até o momento atual. O *canal* continuou crescendo, como consequência do crescimento do número de internautas no Brasil. Como na geração anterior, os novatos ainda não socializados com o cultura do *canal* eram vistos com desconfiança pelos Frequentadores do *canal*, tanto pelos Fundadores, quanto pelos Consolidantes. Além disso, com a entrada de novos usuários, em sua maioria de uma faixa etária muito abaixo daquela esperada em um *canal* cujo nome é *#coroas*, a geração de Fundadores, estes sim na faixa etária acima de 40 anos, manteve-se ainda mais isolada das demais gerações.

Cresceu também o fenômeno das propagandas, um fenômeno que não é exclusivo do *#coroas*, mas algo geral no IRC e da Internet. O *spam* de *canais* continua sendo o mais frequente, principalmente de *canais* de sexo e troca de fotos eróticas, mas surge também *spam* de *sites* pornô, *sites* com dicas sobre *scripts* de IRC e outros assuntos relacionados à Internet e serviço de hospedagem gratuita de páginas.

Segundo alguns informantes, os *IRContros* diminuíram muito, tanto em quantidade de eventos marcados e realizados, quanto em quantidade de participantes. Tal decréscimo relaciona-se, em parte, com a desorganização em marcar *IRContros* em cima da hora, sem tempo hábil dos Frequentadores se organizarem para ir, acontecendo algumas vezes de nem mesmo quem marcou o evento comparecer. Para tentar resolver essa situação, os *masters* decidiram, em meados do segundo semestre de 2001, proibir o anúncio de *IRContros* no *topic* do *canal*, independente se proposto por *operadores* ou usuários "normais". Tal restrição não foi seguida à risca, mas de fato diminuiu a quantidade de *IRContros* realizados entre setembro e dezembro de 2001. No mês de janeiro de 2002, os *operadores* decidiram liberar o anúncio no *topic*, desde que o evento

tivesse a autorização da maioria dos *ops*. Além dessa medida, também foi criada uma “comissão de *ircontros*”, constituída de *ops* e usuários normais para organizar e divulgar os *IRContros*.

Além da desorganização, também aconteceram algumas confusões nos *IRContros*. Como, por exemplo, a história de Stetson, que vários Frequentadores sugeriram ser um caso para um estudo mais aprofundado. Stetson criava intrigas entre os Frequentadores, como narra Visgo: “exemplos práticos...digamos que ele seduzia as garotas, ficava amigo dos rapazes e depois jogava uns contra os outros. Assim, a primeira vista ele era a pessoa mais simpática e desinteressada do mundo, depois foi mostrando a sua verdadeira face”.

Certa ocasião Stetson espalhou no *canal* que teria “ficado” com a ex-namorada de um dos Frequentadores, exatamente no dia em que tinham terminado o namoro. Vários Frequentadores ficaram indignados e, em um dos *IRContros*, partiram para a agressão física. No *IRContro* seguinte, Stetson teria ido armado, sendo necessário chamar a polícia para acalmar os ânimos. Ainda segundo Visgo, que é um dos *masters* atuais, depois dessas “baixarias”, parte dos Frequentadores do *canal* perdeu o interesse em participar dos *IRContros*, eventos que antes eram considerados “o melhor acontecimento social para qualquer um do canal”.

Os Fundadores foram fechando ainda mais o núcleo original, no que foram acompanhados pelos grupinhos nascidos na geração intermediária. Com essa série de “fechamentos”, houve uma

mudança no tipo das interações: as conversas que aconteciam no *canal*, portanto um espaço público, retraiu-se para o espaço privado dos *pvt*s, como comenta click: “[o canal] continua crescendo, mas está ficando um canal sem amigos. Sabe, todo mundo conversa em *pvt*, não no aberto (...) e quando é no aberto é só para falar besteira”. Além disso, na opinião de Ataniel, um dos Fundadores, o *pvt* atua como um desagregador social “na medida em que ele esvazia a discussão do canal para duplas já íntimas. Eu odeio entrar lá, ficar meia hora e ninguém dizer nada”. Juntando as duas opiniões, percebe-se que “*panelinhas*” significam conversas em *pvt* e *canais* menores e que a atitude em público de só “falar besteiras” refere-se às “*panelinhas*” dos outros. Em resumo, um *canal* sem amigos. Só que [é importante ressaltar que o que define “*panelinhas*” são as amizades entre os usuários, o que torna a idéia de “*panelinhas* – um canal de amigos” um paradoxo.

Esse paradoxo é melhor compreendido se posicionarmos seus enunciadores⁵. Click é um *operador* da geração consolidante que tem sua “*panelinha*” e encontra-se posicionado no agrupamento que detém a maior parte dos privilégios do *canal*, os Pannels. No entanto, dentro dos Pannels, ele ocupa uma posição inferior, sentindo-se fora das grandes discussões. Apesar de ele ter a sua “*panelinha*”, não se encontra numa posição confortável dentro do agrupamento. Pode ser que essa sua opinião viesse a se alterar se ele fosse nomeado *master*, por exemplo.

Já para Ataniel, um Fundador, as “*panelinhas*” apesar de se concentrarem nas “duplas já íntimas”, colidem com sua opinião sobre como deve ser a integração dos membros dentro do

⁵ *Enunciador* é um conceito criado por Bruno Latour (1988:904) para especificar o autor do texto que aparentemente paira acima do enunciado, não demonstrando claramente sua posição.

#coroas. Opinião esta que se formou na sua experiência original do *canal*, quando o tamanho de sua população era tão pequeno que praticamente congregava todos, fazendo com que o *canal* fosse quase uma só “*panelinha*”.

Além dessa mudança, parte dos Frequentadores começou a migrar do *#coroas* para *canais* menores, que ora tentam concorrer com o *#coroas*, apresentando-se como *canais* alternativos, ora tentam ser *canais* intimistas, para reunir “*panelinhas*” do *#coroas*. Os Fundadores analisam em termos negativos essas mudanças, como nota Gautama falando dos *canais* menores que surgiram: “olha, o canal *#coroas* sofreu um processo aí que degradou muito, o pessoal não confiou na qualidade, mas sim na quantidade e o canal ficou grande. Muita gente já tentou abrir *#coroas2*, *#coroas3*, mas não conseguiram. O canal morre, falta gente, canal que não tem gente morre”. Já para os Frequentadores da nova geração, o *pvt* e os *canais* menores tornam a convivência suportável no *#coroas*.

No QUADRO 5 apresento um resumo das gerações do *canal*, destacando as principais características e as categorias criadas.

Quadro 5 – Resumo das gerações do #coroas.

Ordem	1ª Geração	Geração Intermediária	Nova Geração
Marca Principal	Fundação	Consolidação	Privatização
Denominação dos Membros	Fundadores	Consolidantes	Gente Nova
Data Aproximada	1996	1997	1998 - ...
Estimativa da Quantidade de Frequentadores	30*	70*	200**
Características	- Integração - <i>IRContros</i> freqüentes e variados - Papo no <i>canal</i> - Hierarquia em torno da fundação do <i>canal</i> e da posse de <i>bots</i>	- Aumento do número de usuários e tentativa de integração - <i>IRContros</i> freqüentes, mas menos variados, com conflitos físicos - Início da expansão do <i>spam</i> - Hierarquia em torno dos grupos e <i>Chanserv</i> - <i>Impeachment</i> do 1º <i>founder</i>	- Aumento ainda maior do número de usuários - Papo no <i>pvt</i> - Acentuação das “<i>panelinhas</i>” e dos <i>canais</i> menores - Diminuição da freqüência e qualidade dos <i>IRContros</i> - Aumento ainda maior do <i>spam</i> - Hierarquia em torno dos grupos e <i>Chanserv</i>

* - Relato de informantes.

** - Estimativa a partir de cerca de 60 listas de usuários geradas entre julho e agosto de 2002. Posteriormente organizei as listas e gerei um “listão” obtendo quase 900 registros, que foram trabalhados a partir de vários tipos de informações (*logs*, entrevistas e base de dados da *Lindinha*) até chegar na estimativa de 200 frequentadores assíduos do *canal*.

4.1.4. Situação atual.

O momento atual é marcado pela convivência em maior ou menor grau das três gerações, além de uma grande massa de Visitantes. Quanto a opinião sobre o *canal*, os Fundadores remanescentes têm uma opinião quase consensual de que “antigamente era melhor”, e que os Novatos das duas gerações posteriores, também por serem mais novos em termos etários, mudaram o

canal no que diz respeito ao seu objetivo. Aqui se percebe a utilização da idade como categoria de acusação⁶.

Os Novatos reclamam que os mais velhos ficam apenas em suas “*panelinhas*”. Segundo ovídio, um *master* da geração intermediária, com a expansão do uso da Internet para um público maior, os usuários antigos teriam se fechado, selecionando os usuários “da casa” para conversar, o que teria deixado deslocados os Novatos que chegaram. Isso porque além de não entender o jeito dos mais velhos, por não estarem socializados no meio, vêm esperando encontrar no *canal* o que viam nas propagandas da TV, dos grandes portais principalmente, nas novelas⁷ e nos filmes⁸, isto é, a promessa de encontrar pessoas interessantes para um tipo específico de relação, a relação amorosa.

“Pela propaganda da TV, sabe qual é, [que] diz que vc vai encontrar gente interessante aqui, a maioria já pensa em namoro, ficar, etc, achar um partido, sabe (...). Por exemplo, aquela da Terra...as mulheres conversando e uma menciona “entrei por causa do (nome do cara)”. Daí chega uma adolescente ou mais nova e diz; “entrei por causa do (cara, cara, cara, cara(”, como se vc fosse ter “múltipla escolha” na hora de achar alguém e como se tivesse uma PORÇÃO de gente interessante. Sabe como é: “venha cá que é mais fácil conhecer assim do que numa boate” (...).”.

(ovídio, *pvt*, 26/05/02).

⁶ Velho (1987) analisou duas categorias de acusação, quais sejam, drogado e subversivo. Segundo ele, ambas tem um componente etário, pois tais acusações são feitas geralmente a jovens “*o que assinala claramente uma fronteira etária, geracional, aparecendo, portanto, a clássica situação de tentativa de uma geração mais velha exercer o controle social sobre grupos mais jovens*” (id. Ibid.:57-58). No #*coroas* a idade é usada diretamente como categoria de acusação através dos termos “molecada”, “danone” entre outros.

⁷ Refere-se à novela *Explode Coração* da Rede Globo, dirigida por Glória Perez, que em 1995, apresentou a Internet ao público em geral. Nela o par romântico da trama encontrava-se a partir de um moderníssimo (nos termos da época) serviço de audioconferência (ele, um poderoso empresário brasileiro, no Japão; ela, uma cigana, no Brasil). A introdução da Internet na novela era uma forma de criar polêmica, misturada ao tema dos ciganos e *drag queens* (Banhara, 1995).

⁸ Como em *Mensagem pr@ você*.

O resultado desse desencontro tem sido o atrito entre as gerações, em parte devido ao fato de buscarem objetivos diferentes no *canal*. Segundo Gautama, um dos Fundadores, antigamente havia um clima “mais familiar” e buscava-se “encontrar pessoas diferentes, conhecer pessoas que de outra maneira não seria possível estabelecer amizade”, enquanto que atualmente os novatos buscam “alguém pra ficar”⁹. No entanto, este discurso não encontra correspondência nos relatos de sedução e paqueras, mas indica uma diferença de projeto entre as gerações: enquanto os Fundadores teriam um projeto mais coletivista, os Intermediários e Novatos teriam abandonado tal projeto. Outra explicação é que este projeto não seria mais possível devido ao crescimento demográfico, como aponta Ataniel: “Tipicamente, o povo integrava um a um que aparecia. Quando começou a vir muitos, pode ter ficado difícil esse comportamento. E muitos dos que viam queriam ‘contestar’ o ‘poder estabelecido’, ou seja, nós”. Isso aponta para uma necessidade de criar grupos menores para estabelecer os laços mais íntimos.

Como resultado do fechamento do grupo dos Frequentadores mais antigos, os Novatos acabaram criando suas “*panelinhas*” também, às vezes espalhando-as pelos *canais* “intimistas” que criavam, embora “falassem mal” das “*panelinhas*” dos Veteranos. No entanto, os Novatos têm uma opinião mais positiva em relação ao *canal*, mesmo apontando problemas. Foi possível observar assim, que a avaliação do *canal* varia de acordo com a experiência do usuário do *#coroas*.

⁹ Como nota Guimarães Jr. (2000:25), esta parece ser uma nostalgia comum entre todos os usuários de Internet muito antigos.

4.1.5. Quadro dos operadores atuais do #coroas.

A nomeação dos *operadores* aconteceu de acordo com a força que os agrupamentos foram adquirindo durante as gerações. Os Fundadores conseguiram manter a nomeação restrita aos Fundadores durante a primeira fase e parte da segunda fase do *canal*. O episódio do “roubo” do *founder* por um membro da geração intermediária mudou este quadro, pois o “usurpador” foi aos poucos distribuindo *op* para os membros do seu agrupamento. Da mesma forma, os Fundadores ainda mantiveram parte considerável das posições mais altas na estrutura hierárquica do *canal*, que com o tempo, foram sendo conquistadas pelos membros daquele grupo, que hoje detêm a maior parte do “alto comando” do *canal*, ou seja, as posições de *masters*. A partir do segundo semestre de 99 foram nomeados Frequentadores da nova geração. É interessante enfatizar que houve uma nomeação acentuada de Frequentadoras nesse período, depois da reclamação generalizada de que havia poucas *operadoras*¹⁰.

Durante a nova geração, aconteceu uma nova mudança de *bot*, do CEFETbot para a Lindinha, propriedade de Apolonio, um dos Fundadores¹¹. Lindinha começou a atuar em abril de 1999, sendo que o *canal* estava sem *bot* desde dezembro de 1998. Em janeiro de 2000, juntaram-se a ela mais dois *bots*, santinhu e Grisalho, propriedade de dois *operadores*, snk e Sea-lion, da geração Consolidante. A idéia inicial era substituir Lindinha pelos dois novos *bots*, mas ela acabou permanecendo. Tais mudanças indicam um processo com resistências progressivas de passagem do poder dos Fundadores para os *operadores* da geração Consolidante.

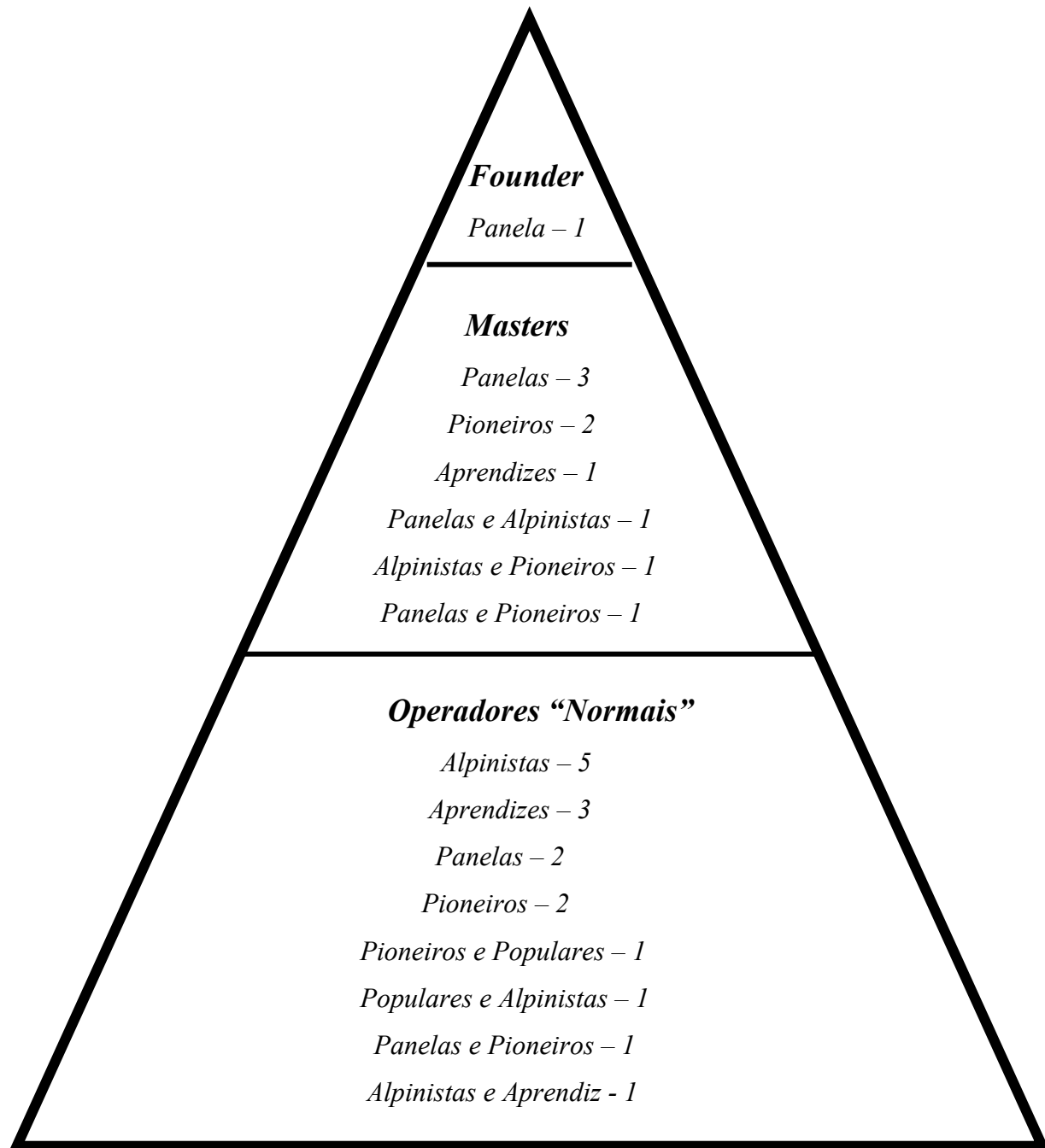
¹⁰ Das cinco *operadoras* atuais, três foram nomeadas nesse período.

¹¹ Na verdade, a posição de Apolonio no quadro de gerações é intermediária entre os Fundadores e os Consolidantes, o que explica, em parte, sua posição “destoante” no *canal*. Da mesma forma os “rebeldes” (JAMAIGNÍFICO e Edu_Absoluto) são pontes entre os Consolidantes e os Gente Nova.

Desta forma, os *operadores* do *#coroas* não são um grupo homogêneo. Em primeiro lugar, há uma hierarquia entre eles. Dos cerca dos 26 *operadores* existentes, 10 deles possuem o maior poder de decisão: o *founder* e os 9 *masters*. Os outros cerca de 20 *operadores* registrados muitas vezes nem ficam sabendo de algumas discussões¹². Na FIGURA 9 apresento um resumo das posições de *status* no *canal* e a distribuição em cada uma dos membros dos agrupamentos identificados, que serão apresentados com mais detalhes a seguir.

¹² Além desses *operadores* registrados no *Chanserv*, alguns usuários “normais” recebem o *status* de *operador* provisoriamente, quando há apenas um *operador* registrado no *canal* que esteja saindo, para o *canal* não ficar sem *operadores*. Quando o nomeado sai do *canal*, perde tal *status*.

Figura 9 – Posições de status e agrupamentos.



Normalmente, a hierarquia se baseia em outras hierarquias *off-line* de idade, sexo, escolaridade e tipo de formação. Os *masters* são todos do sexo masculino, são mais velhos e têm escolaridade levemente mais alta. Além disso, em sua maioria, trabalham ou estudam em áreas relacionadas à computação. Como já foi tratado na seção histórica, isso reflete, ainda, as origens do *canal*, quando os usuários que tinham acesso a tal tecnologia eram mais velhos e trabalhavam em provedores.

Além dessas distinções, os *operadores* estão distribuídos em todos os agrupamentos identificados, possuindo posições diferentes no que se refere aos assuntos do *canal* como se verá no **Capítulo 5**. Segundo Gautama, eles podem ser diferenciados por sua atitude em relação ao *canal* em pelo menos 3 grupos pequenos, que não coincidem com as gerações: os de “esquerda”, os “em cima do muro” e os de “direita”. Os *operadores* de “esquerda” (Aprendizes e Alpinistas) não estão satisfeitos com a situação do *canal*, fazem críticas e querem mudanças. Os de “direita” (Painéis), pelo contrário, são conservadores e estão numa posição confortável por serem *ops*. Já os “em cima do muro” (Pioneiros) procuram atuar de uma forma justa nas decisões, buscando aplicar a melhor solução em cada caso, porque, na verdade, estão mais afastados das intrigas do *canal*. Dentre os de “esquerda”, mais exatamente entre os Alpinistas, existe uma “*panelinha*” que Gautama denominou “renovador”, que aqui serão chamados “Rebeldes”.

Para melhor esclarecer, apresentamos um resumo das categorias que foram criadas para classificar os usuários do *#coroas*, seja de forma diacrônica – as Gerações (QUADRO 6) – seja

em termos sincrônicos – os Agrupamentos (QUADRO 7). As categorias guardam relações, mas tais relações não são diretas nem proporcionais.

Quadro 6 – Quadro resumido das Gerações do #coroas – Análise Diacrônica.

Fundadores
Consolidantes
Gente Nova
Visitantes

Quadro 7 – Quadro resumido dos Agrupamentos do #coroas – Análise Sincrônica.

Aprendizes
Alpinistas
Populares
Panelas
Pioneiros

4.2. Análise Sincrônica.

Como referido anteriormente, o objetivo desta dissertação é analisar as redes de relações sociais que surgem no ciberespaço. Como o ciberespaço é composto por diversos espaços de socialidade, habitados por pessoas das mais diferentes culturas, optei pela escolha de um desses espaços, o IRC, e de uma realidade particular dentro do IRC, o *canal #coroas*. Acompanhei a vida deste *canal* por cerca de dois anos, recuperando sua história através de entrevistas com os Fundadores. A análise das redes de relações foi feita a partir do exame da formação das “*panelinhas*” de usuários e seus posicionamentos no *canal*, através dos Agrupamentos identificados.

Sendo assim, o objetivo deste Capítulo é aprofundar a discussão sobre as redes de relações sociais nos (ciber)espaços de socialidade, que foi iniciada de forma pioneira por Reid (1994), que analisou os MUDS, de forma a apontar novos caminhos e aspectos que necessitam de atenção.

Para perceber qual a metáfora dominante no *canal*, que “combina mundos e os mantêm juntos” (Star, 1996:101), ou seja, fazer a análise da formação dos grupos, é necessário atentar para os múltiplos pertencimentos dos usuários e agrupamentos. Isso aponta para uma necessidade de contextualização mais ampla, o que foi feito através das conversas informais, da observação participante e das entrevistas realizadas. Desta forma, a perspectiva aqui desenvolvida inova também, se comparada ao conjunto da bibliografia especializada, ao procurar articular as experiências *on-line* e *off-line* dos usuários, investigando algumas características sociológicas dos seus membros para procurar padrões de agrupamento e também as experiências coletivas *off-line*, ou seja, os *IRContros* e outros tipos de encontros *off-line*.

4.2.1. “Panelinhas” – um canal sem amigos?

As “*panelinhas*” encontradas no *#coroas* são formadas por círculos de amizades mais ou menos fechados dos Frequentadores. Trata-se de um termo cuja noção não é específica do *#coroas*, pois já encontramos essa categoria na observação de outros *canais*. Além disso, é uma noção que faz parte do universo simbólico dos estudantes e adolescentes, que formam grande parte do público do IRC de maneira geral. Seu caráter inclusivo e fechado atribui uma conotação negativa aos agrupamentos, especialmente por parte dos não membros. Muitos usuários reclamaram da existência de “*panelinhas*” que dificultam o acolhimento de novos usuários. Os reclamantes eram tanto Visitantes, como Frequentadores das três gerações do *canal*.

Assim, o fenômeno investigado perpassa todas as gerações do *canal*. Por um lado, é negativamente avaliado no *canal* e fonte de conflitos entre os Frequentadores. No entanto, por outro lado, como já apontado, a formação de pequenos grupos parece ser elemento fundamental

para a socialidade do *canal* e, embora reclamem das “*panelinhas*” dos outros, para habitarem no *canal*, os Frequentadores acabam criando as suas próprias “*panelinhas*”.

Os agrupamentos no *#coroas* estão relacionados com as trajetórias dos usuários e do *canal*, e com o posicionamento em relação à estrutura hierárquica, entre outros fatores. Como apontado, existe basicamente dois tipos de público no *canal*: os Visitantes e os Frequentadores. Os Visitantes representam o público mais fluido do *canal*, uma grande massa oscilante em termos de volume, que tem uma presença pouco assídua e irregular. Eles não são vistos pelos Frequentadores como legítimos participantes do *canal*. Seu comportamento é considerado rude, por não terem passado pelos rituais de iniciação do *canal* (descritos no **Capítulo 2**)¹³, e, conseqüentemente, não terem o manejo necessário com o programa, a cultura e a linguagem própria. Os Visitantes são desqualificados também por não terem nicks registrados e entrarem só de vez em quando. Por isso são denominados “*resto*” ou “*alienados*”. Nesse sentido, os Visitantes podem ser entendidos como estrangeiros (Simmel, 1983).

Os Frequentadores são os que foram acolhidos e socializados no ambiente, apresentando *nicks* registrados e uma frequência assídua de um determinado tempo, que varia de acordo com a trajetória individual. São considerados “*os de casa*” e “*os conhecidos*”. Representam um público menor em termos de volume, comparado com os Visitantes, mas são os únicos que dão vida ao *canal*, decidindo as regras, estabelecendo as hierarquias, organizando e participando de seus eventos, em suma, fazendo o *#coroas* ser o *#coroas*.

¹³ Estes rituais podem ser assim resumidos: buscar se enturmar. Frequência regular, usar o mesmo *nick*, registrar *nick*, aprender a linguagem, entender o que são os *bots*, “agüentar” a atitude irônica dos Veteranos, aprender os comandos do IRC, aprender sobre *script*, talvez ir aos *IRContros*, etc.

Os Frequentadores relacionam-se com os Visitantes de formas diferentes, indo da indiferença, passando pelo escárnio e ofensas até a recepção atenciosa. As atitudes dependem do tom das manifestações e dos assuntos relacionados: a maioria é implacável com *flooders*, *spammers* e ofensores, mas costumam ser receptivos com usuários novatos que tentam solucionar suas dúvidas sobre o IRC e Internet/informática em geral. A atitude mais comum, no entanto, é a ironia, especialmente quando tentam se aproximar dos Frequentadores através dos chamados *públicos* ou quando cometem gafes, como tentar iniciar uma conversa com os *bots*, reclamando que eles não respondem seus *pvt*s. O tratamento dos Visitantes varia de acordo com a geração dos Frequentadores, pois os usuários da geração mais nova são mais “rancorosos”, como os “secundaristas”, descontando nos “calouros” o que passaram quando entraram no canal. Por outro lado, os Pioneiros não têm tanta paciência com eles, usando seus conhecimentos técnicos para zombarem deles.

Os Visitantes, por sua vez, se sentem excluídos e reclamam dessa situação, pois esperam que os Frequentadores, especialmente os *operadores* como verdadeiros “donos da casa”, sejam receptivos. No trecho abaixo um exemplo de dois Frequentadores (cisana e Apolonio) que conversam com um Visitante que reclama de exclusão:

```
[03:53] <JR-GLC> porque será que todos os # de irc estao
"panelinhas" heim?!?!?
[03:54] <cisana> como assim, JR-GLC?
[03:54] <JR-GLC> inclusive esse aki...:o/
[03:54] <JR-GLC> poxa, sempre que entro aki, fico largado as
traças...
[03:54] <cisana> mas o que que vc faz, fala?
[03:55] <apl> eh...vc fala no canal?
[03:55] <apl> primeira vez q te vejo falar no canal
[03:55] <JR-GLC> bom, sou gerente (tecnico) em
informática...
```

[03:55] <Napalm> hahauhauahuahauh
 [03:55] <cisana> nao qdo vc entre aki, vc fala no canal?
 [03:55] <JR-GLC> nao, sempre dou uma "passadinha" por aki...
 :o) mas estao sempre ocupados...:o/
 [03:55] <apl> pow
 [03:55] <apl> mas ai que ta
 [03:55] <apl> no IRC eh pra ser intrometido mesmo
 [03:55] <cisana> ou fica so mandando aquelas msgs chatas:
 alguem quer tc??
 [03:55] <apl> chegar no canal e sair falando
 [03:56] <JR-GLC> mas nao consigo... :o)
 [03:56] <apl> ser for preciso eu falo ateh da vida
 reprodutiva das fisálias hidromedusas do Mar do Norte, mas
 falo
 [03:57] <apl> pôôô
 [03:57] <apl> senta e espera
 [03:57] <apl> aih eh q nao vai conseguir nada mesmo
 [03:57] <apl> o mundo eh dos ativos

(#coroas, 15/02/00).

JR-GLC argumenta que é difícil agir de forma mais ativa, mas como ensina Apolonio (apl), o Visitante não pode ficar esperando ser recebido, mas deve insistir para ser aceito. Os Frequentadores das gerações mais novas também se sentem incomodados pela existência de “*panelinhas*”, embora confessem que possuam as suas.

A distinção entre Visitantes e Frequentadores mostra que o *canal* se assemelha a um “panelão”, que exclui a maior parte dos usuários que entram nele. Entretanto, no “panelão”, os Frequentadores criam e estreitam laços e, a partir daí, estabelecem suas “*panelinhas*” ou participam das já estabelecidas, e assim, se posicionam em relação à hierarquia do *canal*. Em resumo, o fenômeno dos agrupamentos acontece entre os Frequentadores, que vão se associar, entre outros fatores, de acordo com a inserção nas gerações do *canal* e na disputa pelo poder no *canal*. Segundo ovídio, um dos *masters* atuais, nisso o IRC se assemelha a uma escola, na qual as pessoas frequentam e vão encontrando afinidades a partir do contato diário:

"O IRC É UMA ESCOLA, vc paga¹⁴, vc frequenta se quiser, vc conhece, ve quase todas as mesmas caras diariamente e forma Pannelas, combina de sair, etc, etc, etc... Tem o tipo x, o tipo y, etc, etc, etc. Claro que ficar classificando os outros eh ruim, mas as pessoas aki, como na escola, parecem ficar querendo essa tipificação, sabe, cair nakele clichê: 'vc eh isso, eu sou akilo'. Daí forma as Pannelas"

(ovídio, pvt, 26/02/01).

Ataniel, um dos Fundadores, falando da turma formada no início do *canal*, faz a mesma comparação: "Vendo assim, eu diria que não eh diferente de uma grande turma de colégio que acaba com o fim das aulas - exceto que ocorreu em velocidade diferente". A comparação com a socialidade estabelecida na escola reafirma a percepção de que os Visitantes não fazem parte do *canal*, pois para isso é preciso um vínculo forte, como a frequência regular e o uso de *nicks* registrados, como a matrícula da escola.

4.2.2. Agrupamentos.

Foram identificados cinco agrupamentos que juntos congregam 59 usuários da média de 200 Frequentadores do *canal*. Destes, 8 usuários, todos *operadores* pertencem a dois agrupamentos simultaneamente como exposto na TABELA 3.

¹⁴ O pagamento mencionado se refere ao acesso a Internet geral (conta telefônica e provedor de acesso), pois não se paga para acessar o IRC.

Tabela 3 – Duplo pertencimento aos agrupamentos.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros	Total	
	%	%	%	%	%	N	%
Aprendizes (12)	95	5	0	0	0	19	100
Alpinistas (17)	4	84	4	4	4	25	100
Populares (4)	0	20	60	0	20	5	100
Panelas (6)	0	10	0	60	30	10	100
Pioneiros (7)	0	12,5	12,5	37,5	37,5	8	100

Fonte: *mIRCstats* e Observação.

Os Alpinistas, Aprendizes e Populares têm em sua composição a maior porcentagem de usuários das gerações mais novas (Consolidantes e Gente Nova), enquanto que os Panelas e os Pioneiros não possuem representantes dos Gente Nova (TABELA 4). Como consequência, os agrupamentos formados na sua maior parte por usuários das gerações mais novas, especialmente Aprendizes e Alpinistas, que têm, respectivamente, 19 e 25 integrantes, são mais volumosos e mais concentrados, em relação ao duplo pertencimento. Os demais agrupamentos (Populares, Panelas e Pioneiros) estão mais cristalizados, mesmo que seus membros participem de outro agrupamento simultaneamente. Os Pioneiros são os que mais se espalharam por outros agrupamentos, provavelmente porque seus integrantes, que são da geração dos Fundadores, perderam o contato com seus contemporâneos de geração, visto que grande parte destes deixaram de frequentar o *canal*. É importante ressaltar também que o agrupamento dos Pioneiros não é formado apenas por Fundadores, mas por Consolidantes, que têm uma proximidade grande com eles.

Tabela 4 – Agrupamentos segundo gerações do #coroas.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
	%	%	%	%	%
Fundadores	0	4	20	10	50
Consolidantes	42,1	56	40	30	50
Gente Nova	57,9	40	40	0	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total – N	19	25	4	10	8

A assiduidade aparece relacionada, mas não de forma direta, com a construção da reputação, medida através de quantidade de citações. Todos os agrupamentos tiveram quase a totalidade de seus membros citados na amostra, destacando que Populares, Panelas e Pioneiros foram todos citados (TABELA 5). No entanto, a quantidade média de citações (TABELA 6) varia de acordo com a assiduidade no *canal* (TABELA 7) e nos *IRContros* (TABELA 8), mas ao mesmo tempo está submetida à composição do agrupamento por geração (TABELA 4). Os Populares, que são o agrupamento mais assíduo, tiveram a maior quantidade média de citações, seguidos pelos Panelas, que também são muito assíduos e têm uma visibilidade maior que os outros agrupamentos por ocuparem mais posições de *operadores*¹⁵. Mas assiduidade não foi sinônimo de quantidade alta de citações, pois os Pioneiros, mesmo tendo uma assiduidade bem menor, tiveram uma quantidade média de citações mais elevada que os Alpinistas e um pouco menor que os Aprendizes, sendo que ambos os agrupamentos são muito mais assíduos que os Pioneiros.

¹⁵ Tal visibilidade é garantida pela posição destacada com que seus *nicks* aparecem na lista de *nicks* do *canal*, por possuírem a @. Os Populares também possuem uma visibilidade destacada porque ou são *operadores* ou recebem *voice* assim que entram no *canal*.

Tabela 5 – Agrupamentos segundo citação.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
	%	%	%	%	%
Foi citado	89,5	92	100	100	100
Não foi citado	10,5	8	0	0	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total – N	19	25	5	10	8

Fonte: *mIRCstas*.

Tabela 6 – Agrupamentos segundo quantidade média de citações.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
Quantidade Média de citações	4,94	3,28	7,6	6,7	4,5

Fonte: *mIRCstats*.

Tabela 7 – Agrupamentos segundo assiduidade no canal.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
Entradas totais	23,84	14,64	31,6	18,1	6,13
Qtde de dias em que entrou	4,68	3,72	5,2	3,7	2,88

Fonte: *mIRCstats*.

Tabela 8 – Agrupamentos segundo participação nos IRContros.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
	%	%	%	%	%
Nunca foi	10,5	0	0	0	0
Deixou de ir	15,8	12	0	30	37,5
Vai às vezes	47,4	56	40	50	37,5
Vai sempre	10,5	16	60	20	25
Sem dados	15,8	16	0	0	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte – Observação e entrevistas.

Observando a TABELA 9, fica evidente que as relações se dão por gerações. Os maiores percentuais de cumprimentos dentro de cada agrupamento estão entre Alpinistas, Populares e Aprendizes, que possuem uma composição semelhante de Consolidantes e Gente Nova, por um lado, e entre Pioneiros e Painelas, compostos mais por Fundadores e Consolidantes. O alto índice de cumprimentos entre Pioneiros e Painelas (52,5%) se deve também porque 30% de seus integrantes pertencem aos dois agrupamentos como visto na TABELA 3. Os Painelas têm relações acentuadas com os Alpinistas (22,4%) pelas disputas em torno dos privilégios no *canal*.

Tabela 9 – Relacionamento dos agrupamentos segundo cumprimentos.

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Painelas	Pioneiros
	%	%	%	%	%
Aprendizes	100	9,48	10,0	7,7	6,3
Alpinistas	15,3	100	51,2	22,4	15,5
Populares	6,1	19,28	1000	6,6	19,9
Painelas	6,2	11,22	8,8	100	52,5
Pioneiros	2,1	3,28	11,1	22,0	100
Total entre os Agrupamentos %	29,6	43,2	81,1	58,7	94,3
Total – N	518	1218	860	828	558

Fonte: Quantificação dos cumprimentos obtidos pelo *mIRCstas*.

A participação varia de acordo com o dia da semana. Os Populares têm uma participação mais ativa e destacada nos fins de semana, sendo seguidos pelos Painelas. Os Aprendizes, Alpinistas e Pioneiros têm uma participação menor nesses dias da semana, o quadro muda bastante, pois há participações mais acentuadas por horários. Os Painelas dominam entre 12:00 e 16:00h, com exceção do horário das 12:00h em que os Aprendizes têm uma participação mais elevada e destacada. A partir das 22:00h os Alpinistas passam a dominar, mas durante a madrugada, os Pioneiros têm uma participação mais destacada.

A partir de agora, apresento os relacionamentos entre os agrupamentos e seus posicionamentos dentro do *canal*, mais uma vez, na construção da metáfora que combina os mundos e os mantém unidos (Star, 1996:101). Os agrupamentos serão apresentados num continuum dentro das diferentes perspectivas do canal. Os dois primeiros agrupamentos (**Aprendizes e Populares**) ocupam as posições mais baixas na hierarquia técnica do canal, mas não deixaram de desenvolver hierarquias alternativas, utilizando a noção de Reid (1994). Os três últimos (**Pioneiros, Painéis e Alpinistas**) estão ou estiveram disputando privilégios técnicos.

4.2.3. Hierarquias alternativas.

Como já referido, os **Aprendizes** não parecem estar na disputa ativa de posições na hierarquia do *canal*. Apesar de um dos membros ser *master*, os outros reconhecem que não fazem parte do “alto comando” do *canal*, não tendo uma posição importante nas decisões do *canal*. Tal posição na estrutura hierárquica do *canal* está relacionada a alguns fatores:

- a) O agrupamento possui a maior concentração de usuários da Nova Geração, ou seja, trata-se de um dos agrupamentos mais inexperientes do *canal*.
- b) O agrupamento possui duas *operadoras* e a posição inferior das *operadoras* nessa estrutura hierárquica influencia o posicionamento do agrupamento.
- c) Seus membros freqüentam *canais* menores, o que “deslegitima” as pretensões de alcançar posições mais altas na hierarquia do *canal*.

O tema das “*panelinhas*” apareceu nas opiniões emitidas sobre o *canal*. Para os **Aprendizes**, o *canal* foi tomado pelas “*panelinhas*”, mas ao mesmo tempo confessam possuir as suas, como também estratégias de penetrar nas “*panelinhas*” existentes para conseguirem conviver no *canal*.

São usuários muito ligados aos aspectos *off-line* da interação do *canal* e das suas vidas particulares, em relação à escola ou universidade e saídas de lazer. Os dois membros que não estudam são mais desligados em relação ao agrupamento, pois as escolas representam pontos de coesão entre os usuários. Isso se dá não propriamente pelo convívio nas escolas ou universidades, pois freqüentam escolas e universidades diferentes, mas pela condição de estudantes, pois é comum conversarem sobre vestibular, cursinho, cursos da faculdade. A convivência nas escolas, por outro lado, explica a formação de algumas “*panelinhas*” dentro do agrupamento. O nome do agrupamento foi pensado em relação a essa característica, pois são Aprendizes tanto em relação à trajetória no *canal*, como pelo contato nas escolas ou faculdades. Da mesma forma que a convivência nas escolas, as saídas noturnas fazem parte da construção das “*panelinhas*”.

No *canal*, possuem um jeito descontraído, manifestado na linguagem e brincadeiras de “paqueras” que constantemente fazem. A linguagem utilizada é muito típica da média de idade do agrupamento, sendo comum a utilização de códigos de linguagem característicos.

As paqueras nem sempre são só brincadeiras, sendo este um dos agrupamentos com mais namorados, ex-namorados e “*rolos*” dentro do *canal*. Tais paqueras, de brincadeira e “*sérias*”, estão, também, bastante relacionadas a idade média dos membros e reforçam os laços dentro do agrupamento, estabelecendo pontes com os outros agrupamentos, especialmente com os Pannels e os Populares.

Como os Aprendizes, os **Populares** ocupam as posições mais baixas nas hierarquias técnicas. Vêem o *canal* como um lugar para conviver com os amigos (a “*panelinha*” mais íntima), mas também têm conflitos com outros agrupamentos apontando inimizades, fofocas, hipocrisias e interesses. O fato de surgirem fofocas e inimizades só reforça a idéia de que o *canal* é desunido, ou seja, que existem vários agrupamentos não necessariamente com relações amistosas. No caso de um dos membros, o primeiro *founder* do *canal*, os interesses a que se refere possivelmente estão ligados ao processo de *impeachment* que sofreu, ou seja, ter sido tirado do poder pelos “hipócritas e interesseiros”, isto é, o grupo que ascendeu naquele processo (Painéis). Os outros membros, quando se referem a fofocas e intrigas, podem estar sendo solidários a ele.

Como nos Aprendizes, um importante ponto de coesão do agrupamento é a intensa e assídua participação no *canal*, seja *on-line* ou *off-line*. Seus membros são usuários que estão sempre em contato no *canal*, pessoalmente ou por telefone. Saem juntos com frequência, combinando suas saídas publicamente no *canal*, o que normalmente é feito em *pvt* ou em *canais* menores. Nessas oportunidades, convidam outros usuários externos ao agrupamento (de outros agrupamentos, como os Pioneiros) ou estes se convidam. Além da popularidade, o constante contato *off-line*, seja pessoalmente, seja por telefone, parece ser o maior ponto de coesão desse agrupamento, que praticamente é uma “*panelinha*”. Além da ativa participação *on-line*, freqüentam os *IRContros* com assiduidade, como observei, e comentam no *canal* o que aconteceu nesses eventos.

Ainda como nos Aprendizes, existe um jeito descontraído manifestado numa extroversão geral e nas brincadeiras das paqueras. Todos brincam de paquerar no *canal*, chamando os outros por nomes intimistas ou lançando chamados públicos ironizando os de paquera, como o abaixo:

[15:41] <Napalm> Alguma minina quer tc...Tem que atender apenas alguns requisitos...Pernas torneadas com diâmetro fixo e bronzeamento perfeito, cabelinhos moreninhos ateh a altura dos ombros, olhos azuis d intensidade media, ser de boa família constituída inicialmente na Alemanha, ter um bom poder aquisitivo para adquirir presentes para mim e tem q ser boa dona-de-casa, odeio mulher preguiçosa...Alguma menina atende aos requisitos? Pvt

(#coroas, 23/01/00).

As paqueras funcionam como forma de descontrair o clima do *canal*, demonstrar as redes de relações e tratar os amigos de uma forma carinhosa. Assim eles vão construindo reputação e tornando-se Populares.

Ao mesmo tempo em que mantêm laços estreitos entre si, os Populares se relacionam com os demais usuários do *canal*, sendo uma das “*panelinhas*” mais abertas. Assemelham-se a anfitriões do *canal*, pois circulam entre as várias gerações e agrupamentos. Tanto recebem os Visitantes, como se relacionam com os outros agrupamentos. Com relação aos Visitantes tratam-nos sem grandes ofensas, mas usando seus conhecimentos técnicos e da cultura da informática para ironizá-los, como no trecho abaixo onde os três usuários, Napalm (iNTRoMeTiDo) dos Populares, ovídio (iGNoRaDo) e Config (ReJeiTADO) dos Painelas, imitam a linguagem e estilo do *Webchat*.

[21:52] * iNTRoMeTiDo fala reservadamente com ReJeiTADO: oi
[21:52] * iGNoRaDo coxixa no ouvido de iNTRoMeTiDo fuck u
[21:52] * iNTRoMeTiDo da mil beijinhos em ThickGirl-and-The-Bad-Trips
[21:52] * ReJeiTADO murmura com iNTRoMeTiDo: De onde tc Gato?

(#coroas, 07/11/00).

Apesar da atitude irônica com os Visitantes, são um dos agrupamentos mais tolerantes e acolhedores. A recepção aos Visitantes acontece especialmente em relação aos do sexo masculino, devido a este agrupamento ser composto na sua maioria por mulheres.

Ao contrário dos Aprendizes, os Populares constituem um agrupamento com experiência mista e mesmo os integrantes da Nova Geração já se apropriaram dos recursos do IRC, utilizando de forma muito personalizada os *nicks*, as *infos* e as *quit msgs*. Já atingiram uma etapa tal de suas trajetórias que são tão conhecidos, a ponto de seus *nicks* tornarem-se motivo de roubo ou terem que utilizar *nicks* alternativos para entrar despercebidos no *canal*.

A ponte entre todas as gerações e agrupamentos acontece porque seus membros são das três gerações e também devido à condição do *canal* possuir entre seus *operadores* três dos seus membros. Tais *operadores* são menos ativos que os *operadores* de outros agrupamentos e não são *masters*, o que reforça que este agrupamento não possui uma posição destacada na estrutura hierárquica do *canal*.

Estes dois agrupamentos, mesmo ocupando posições mais baixas na hierarquia técnica, desenvolveram hierarquias alternativas relacionadas à reputação e relacionamento estratégico com os demais agrupamentos, mais acentuado no caso dos Populares. O que nos permite afirmar, mesmo que precocemente, que as hierarquias técnicas são tão “sociais” quanto as hierarquias alternativas são “técnicas”.

4.2.4. Hierarquias técnicas.

Como visto no início deste Capítulo, a concentração maior de privilégios foi passando de agrupamento para agrupamento de forma não pacífica. Os Pioneiros que detinham todas as posições, num primeiro momento, forma cedendo posições de *operadores* a usuários da geração intermediária, em parte porque começaram a diminuir a presença e a participação no *canal*. O processo foi acelerado com o roubo do *status* de *founder* por um membro da geração intermediária, apoiado em seu agrupamento. Durante a realização desta pesquisa, outro agrupamento emergiu desta disputa, o agrupamento aqui denominado Alpinistas, por terem claramente pretensões e projetos de conseguirem mais posições na hierarquia do *canal*. Dessa forma, os Pioneiros ocuparam posições destacadas no passado, os Pannels no presente e os Alpinistas poderão vir a ocupar no futuro.

Os relacionamentos dos três agrupamentos serão apresentados simultaneamente, tentando ver como negociam significados para os eventos do *canal*, como propõe a perspectiva etnometodológica.

Nesse exercício, a ênfase maior recairá nos Pannels e Alpinistas, pois os integrantes Fundadores dos Pioneiros tiveram espaço destacado na seção histórica e os demais Consolidantes que compõem o agrupamento dos Pioneiros estão em outros agrupamentos também, deixando aqui as atenções mais voltadas para a análise sincrônica. Os Pioneiros têm uma participação e assiduidade bem menor que os outros agrupamentos, como é possível ver na TABELA 7 (pág.145). No entanto, a média de citações que receberam não é desprezível (TABELA 6, pág.145), mas se pode dizer que vivem de ciclos passados de afirmações e respostas (Mackinnon, 1992).

4.2.5. Problemas no canal.

Nos três agrupamentos existe o discurso de que “antes o canal era melhor”, mas analisando-se com calma percebe-se que este discurso possui significados diferentes de acordo com os enunciadore, ou seja, os agrupamentos. Nas opiniões que os Pioneiros emitiram sobre o *canal*, na ocasião das entrevistas, falaram sobre a mudança que o *canal* passou. Segundo eles, o crescimento do *canal* fez com que ficasse cheio de adolescentes e pessoas estranhas que buscam outras coisas (sexo) diferentes das anteriormente buscadas pelos mais velhos (amizades), em termos de idade cronológica e geração no *canal*. Além disso, os novatos acabaram formando *canais* menores. As mudanças são na sua maioria negativamente avaliadas. No geral, apresentam um discurso mais maduro e são responsáveis pelo *canal*, fazendo questão de se distinguirem dos novatos, que no seu entender são “crianças”. Por isso, na relação com os Visitantes, são meio rudes.

Os Painéis possuem uma posição privilegiada na estrutura hierárquica do *canal*, que confirma tanto suas atitudes com os Visitantes e Rebeldes, quanto suas opiniões sobre o *canal*. A partir disso é que foram denominados aqui como Painéis, denominação que dessa vez foi elaborada a partir da sugestão de um dos informantes integrante dos Alpinistas. As opiniões expressam que nem os *operadores* nem os usuários do *canal* são grupos homogêneos e que existem conflitos e desunião. Tentam justificar as divisões e diferenças utilizando o discurso de que “antes era melhor porque o pessoal era TODO mais velho e buscava amizade” e que depois do crescimento do *canal*, visto como inevitável, já que acompanhou o crescimento da Internet no Brasil, trouxe adolescentes (“mulekes”) para o *canal* com idades, objetivos e comportamentos (de acordo com a idade) diferentes dos Veteranos. Isto criou conflitos e fez com

que surgissem as “*panelinhas*”, vistas dessa forma como naturais e inevitáveis, já que os públicos das diferentes gerações são evidentemente diferentes. É relevante notar a importância da noção de “inevitável”, seja em relação ao crescimento do *canal*, seja ao surgimento das “*panelinhas*”. Tal noção pode ser interpretada como uma justificativa para os problemas que o *canal* enfrenta e apara a atuação do agrupamento com relação a eles.

Nos Alpinistas também existe este discurso, apesar de a maioria praticamente não ter vivenciado essa época anterior. Tal discurso serve para idealizar o tempo da fundação e, assim, criticar a atuação dos Pannels que tomaram o poder, mas não souberam conduzir o *canal* tão bem quanto os Fundadores. De uma forma geral, reclamam da atuação dos Pannels, pois vivem pedindo para eles banirem *spammers*, *flooders* e outros que estão incomodando o *canal*, na sua opinião. Mas é importante notar uma divisão quando se trata de proteger a ordem do *canal* de invasores e ofensores; alguns se posicionam ao lado dos Pannels, no sentido de não deixarem de acreditar na instituição que querem tomar, enquanto outros se posicionam de forma crítica. Trata-se de um agrupamento heterogêneo e que tem conflitos internos por conta de projetos diferentes em relação à obtenção de privilégios técnicos no *canal*. Dessa forma notamos pelo menos três subdivisões dentro dos Alpinistas¹⁶, a partir das opiniões nas entrevistas e das observações de suas atitudes no *canal*:

- a) Três integrantes funcionam como pontes com os Pannels e os Pioneiros, no sentido em que estão muito bem integrados na “*panela central do canal*”. Um deles pertence duplamente aos Alpinistas e Pannels, outro aos Pioneiros e Alpinistas e o terceiro

¹⁶ Entre os Pannels também existe uma divisão interna em torno das posições de *master* ou *operadores* normais, sendo que parte dos *operadores* normais contesta algumas posições dos *masters*.

pertence apenas aos Alpinistas, mas construiu o *site* do *canal*. Vêem os agrupamentos do *canal* e percebem as disputas por poder, mas tentam “botar panos quentes” nos conflitos mais acirrados.

- b) 17 integrantes criticam a atuação dos Pannels e são portadores ativos do discurso de que “antes o canal era melhor”. Nesse grupo, este discurso significa “nós podemos fazer melhor do que os Pannels”. Nesse subgrupo dos Alpinistas, encontram-se os Rebeldes, uma pequena “*panelinha*”. Seus integrantes (JAMAIGNIFICO_, Edu_Absoluto e Ultra_Linda, a namorada de Edu_Absoluto) podem ser vistos como agentes da discórdia no *canal*, por serem fortes críticos tanto a sua organização quanto do estilo de vida de seus usuários. Na opinião de Gautama, um dos Pioneiros, constituem-se como o grupo renovador do *canal*. O mais interessante desta “*panelinha*” é que um dos seus membros foi registrado pelo *founder* como *operador*, numa política de tentar diminuir a sua atuação crítica.
- c) Quatro integrantes ainda parecem estar no clima de Visitantes, tomando o *canal* como um lugar para “*zoniar*”, ou seja, para ficarem apenas brincando.

Os Pannels muitas vezes ridicularizam os Rebeldes, especialmente JAMAIGNIFICO_ que virou *operador*, questionando suas atitudes contestando seu *status* de *operador* e às vezes humilhando-o, como no dia que o expulsaram do *canal* para que ele conhecesse o inferno.

Capítulo 5

Considerações finais.

As redes nas redes: as novas formas de agrupamentos.

Espero ter conseguido mostrar ao leitor, durante todas essas páginas, as novas formas de redes de relações sociais que o ciberespaço proporciona. A partir da formação das “*panelinhas*”, estabelecidas a partir das trajetórias dos usuários e gerações do *canal*, analisei o exercício de estabelecer laços de pertencimento nos diversos agrupamentos. Isto tudo procurando relacionar os fatores humanos e não-humanos e os planos *on-line* e *off-line* da experiência dos usuários a partir de seus próprios termos, através do uso da perspectiva Etnometodológica. Assim, consegui perceber que a vida social no *canal* é baseada na formação de grupos e existe em função da vida fora do *canal*, bem como esta última acaba implicada naquela.

A influencia da “variável” tempo foi fundamental na análise da formação das redes de relações sociais no *#coroas*. Os processos de mudança na vida do *canal* são rápidos devido, em parte, à própria noção “comprimida” de tempo vivida *on-line*, seja quanto ao tempo de resposta (normal ou *alagado*) das mensagens enviadas, seja quanto à experiência mais ampla *on-line*. Mario Guimarães (2000) observou processos semelhantes em sua pesquisa nos Palaces brasileiros.

Afirma:

“O tempo parece andar bem mais rápido no Ciberespaço, onde alguns dias de convívio são suficientes para sentir-se íntimo e estabelecer relações bastante intensas de amizade ou mesmo de amor, que podem ter uma duração ou esvanecerem com a mesma velocidade com que se estabelecem. Durante o trabalho de campo algumas vezes era cumprimentado com intensidade, sendo considerado como ‘sumido’. Ao consultar os logs

e o banco de dados, constatava que o meu ‘sumiço’ em relação àquela pessoa era de não mais que 2 ou 3 dias, por estar circulando por ‘pedaços’ ou horários diferentes. Essa ‘compressão’ da temporalidade exerce uma forte influência na socialidade on-line, que apresenta-se extremamente dinâmica e fluida, com os grupos sendo constantemente renovados através da contínua saída e entrada de pessoas” (Id. Ibid.:132).

As gerações do *canal* são de aproximadamente um ano, o que é compreensível tendo em conta o pequeno intervalo que os usuários passam pelo IRC em comparação ao ciclo vital de cada um. Por isso a importância das noções de trajetória e geração para analisar a socialidade no *#coroas*. Após ter realizado a coleta de dados, vi-me diante do desafio de encontrar variáveis com potencial de explicar o comportamento das outras variáveis. Isso tomou-me um bom tempo da etapa de análise dos dados, quando percebi que essas variáveis giravam em torno da experiência IRC/Internet/*#coroas*. A partir desta “descoberta”, pude organizar e dar sentido aos resultados, bem como fazer toda a análise qualitativa a partir dos *logs*.

Além da importância do tempo na experiência dos usuários, a idade cronológica dos mesmos era utilizada como categoria de “acusação” tanto por parte dos mais velhos para explicar o “desastre” do *canal*, quando da entrada dos “molekes”, como, em menor frequência, pelos mais novos, para explicar a “chatice” dos mais velhos.

É bom que se diga que não comecei a pesquisa tendo esses objetivos e idéias muito claros. Fui definindo-os durante a pesquisa, seja a pesquisa bibliográfica, seja a empírica. Seguir os princípios da perspectiva Etnometodológica me possibilitaram uma flexibilidade em relação à metodologia de pesquisa. Pude usar uma variedade de técnicas, indo desde a análise de documentos à observação participante. A análise diacrônica foi feita através de entrevistas com

os Fundadores, algumas delas *off-line* e por *e-mail*, porque muitos dos integrantes desse período não estavam mais ativos no *canal*.

A análise sincrônica foi feita também com entrevistas *on-line* para investigar as “*panelinhas*” e características atuais do *canal*. Da mesma forma, participei de alguns *IRContros* do *#coroas* para experimentar o acolhimento dos usuários e perceber o comportamento das “*panelinhas*” *off-line*. Registrei em *logs* todas as entradas em campo, que serviram tanto para observar “silenciosamente” ou de forma participante. Frente a uma enorme quantidade de textos das sessões do *#coroas*, utilizei a técnica de Análise de Conversação.

Através dos *logs* pude analisar redes de relações e socialidade no *#coroas* de forma pouco usual nas Ciências Sociais, pois dispunha do registro de todos os eventos públicos do *#coroas* ocorridos durante as sessões. Os *logs* não registravam todos os eventos *on-line* significativos, pois havia ainda os *pvt*s e a dinâmica temporal que escapava ao registro do *log*, mas mesmo assim, como Latour dentro do laboratório de endocrinologia, pude observar através deles como as atividades cotidianas levavam à construção dos fatos do *canal*. Afirma Latour (1996:159-160): “*O exame das atividades cotidianas do laboratório levou a que nos interessássemos pela maneira como os gestos mais insignificantes – aparentemente – contribuem para a construção social dos fatos. Em outros termos, estudamos aqui os microprocessos de construção social dos fatos*”.

Ao mesmo tempo que esse tipo de registro traz possibilidades inovadoras à análise, traz “de brinde” sérios problemas éticos relacionados à invasão da privacidade dos “observados”. E foi

por isso que optei por uma política de sigilo rigorosa, trocando todos os *nicks* e nomes das pessoas e lugares.

Inicialmente, a pesquisa buscava a formação dos grupos no ciberespaço, mas logo fui remetida aos espaços de interação *off-line*, pois a importância das referências etárias e geográficas não poderiam ser desconsideradas. Aliás, isso apontava uma novidade neste tipo de estudo: que ambos os planos de experiência constituíam uma forma de socialidade integrada. Os planos separados analiticamente possuem implicações recíprocas, pois a vida no *canal* depende da vida fora do *canal*, que por sua vez passa a estar implicada com a vida no *canal*.

Um paralelo deste tipo de integração é o que Star (1988:199) chama de “*science criticism*”, isto é, os estudos que demonstraram diversos vieses de gênero, raça e classe, bem como perigos, em relação aos materiais nucleares ou pesquisas genéticas, nos trabalhos científicos. A noção de que esses elementos eram vieses, e não elementos constitutivos do exercício científico, deve-se à crença de que os estudos científicos são conduzidos de forma puramente científica, sem a “contaminação social”. Isso pode ser estendido à crença de parte da bibliografia específica que dicotomiza *on-line* e *off-line*, imaginando que os planos são separados e sem “contaminação”.

É importante frisar que a integração dos planos, apesar de ser uma novidade em relação ao conjunto da bibliografia, apresenta-se como uma tendência no campo dos estudos¹, como

¹ Essa tendência é muito recente de forma que, infelizmente, não consegui incorporar os trabalhos dessa linha na dissertação, visto que a maioria deles foram publicados recentemente.

demonstra Barry Wellman quando comenta as sessões que organizou na 1ª Conferência da A(O)IR (15/10/00)².

Da mesma forma que o posicionamento em relação aos planos *on-line* e *off-line*, busquei integrar os fatores humanos e não-humanos. No **Capítulo 2**, apontei que, no protocolo do IRC, todos são vistos como *clientes* ou *servidores*, ou seja, como programas. Assim, no IRC esses fatores não podem ser separados, pois em princípio todos são iguais, visto que a rede não tem como saber se um determinado *cliente* é um *bot* ou um humano. De forma semelhante, em uma das notícias da rede (*Logon News*), o *Nickserv* e o *Chanserv* (que são *bots* com privilégios de *IRCop*s) são tratados como pessoas: “Nunca mostre sua senha para ninguém que não seja o *Nickserv* ou *Chanserv*”.

Ainda no **Capítulo 2**, afirmei que os *operadores* atuam como mediadores da interação no IRC. Na verdade, para ser simétrica no tratamento dos mediadores, é preciso mostrar que a mediação também é feita pelos *bots*, *scripts*, *clientes*, *servidores* e rede de IRC, idade, sexo, conhecimentos técnicos, reputação construída no *canal* dos usuários, etc. Ou seja, os mediadores não se restringem ao ciberespaço, mas permeiam todas as interações sociais, como lembra Eduardo Ribeiro (1998): “*Os mediadores são muitos e estão em toda parte. Se não é um cliente de IRC, ou uma placa de modem, vai ser um sotaque ou um preconceito qualquer quanto a ‘lerdeza baiana’, ou sabe-se lá mais o que*”. Por isso, a importância de procurar analisar as redes sócio-técnicas e não eventos isolados.

² Os arquivos com as mensagens da lista estão disponibilizados em <http://aoir.org/list.html>.

Nesse sentido, para realizar a pesquisa de socialidade no #coroas, fui mobilizando uma complexa rede sócio-técnica. Além dos recursos de *software* e *hardware* pessoais, precisei mobilizar toda uma série de teorias novas e clássicas para estudar o tema, bem como participar de alguns grupos de discussão *on-line* e *off-line* sobre o tema, como também de discussão “teórica” dos conceitos do IRC³.

Com relação a opção pela perspectiva etnometodológica, concluo ser altamente pertinente para entendermos a lógica, a estrutura e a dinâmica da matéria-prima da socialidade. A Etnometodologia nos ensina que é necessário prestar atenção a todas as formas sociais mínimas, inclusive (e principalmente) as que compõem precisamente as redes de agrupamentos virtuais, ou seja, pequenas mensagens, interações, interrupções, gestos desconstruídos e esquematizados. A Etnometodologia nos lembra que o óbvio é fundamental e que é necessário realizar um certo distanciamento para poder captar sua estrutura e funcionamento.

O que os etnometodólogos caracterizam como membro, é o que entendemos como personagens de uma dada rede de agrupamentos. Um membro é, de acordo com Zimmerman, “*aquele que possui o ‘conhecimento da linguagem natural’, a competência social da coletividade em que vive*” (In Coulon, 1998:95). Ou seja, um personagem de uma dada comunidade virtual, que interage habilmente dentro deste ambiente, que dispõe dos conhecimentos práticos para interagir. Um personagem que dispõe desta competência é um membro com conhecimento tácito das formas e conteúdos do seu entorno social. Desta forma, a noção etnometodológica de membro compreende um conjunto de capacidades interacionais. Um indivíduo se converte em membro –

³ Também participei de uma série de “*panelinhas*”, como expus nos agradecimentos, que foram fundamentais para a realização da pesquisa.

em personagem, dentro de uma rede – desde que possua esta competência interacional, desde que conheça as regras e as normas que regem o seu entorno social. Um membro é um ser imerso em sua cultura, entendendo cultura como esse conjunto de disposições, regras, normas e ideais que permitem a estes seres relacionarem-se como “nativos”.

Por outro lado, o membro – o personagem – está dotado de uma faculdade reflexiva. Esta faculdade reflexiva é a que confere “naturalidade”. Assim, podemos aplicar a seguinte definição etnometodológica de membro ao nosso objeto de estudo: *“é um indivíduo dotado de um conjunto de procedimentos, de métodos, de atividades, que lhe permite criar dispositivos para dar sentido ao mundo que o rodeia”* (Id. Ibid.:52).

Os personagens das redes de agrupamentos utilizam estes mesmos conhecimentos tácitos, que lhes chegam através da prática. É o conhecimento local, situado, tanto social como tecnologicamente, oferecido pela cibersocialidade. É o conhecimento materializado, corporificado em um corpo inexistente, aquele que encarna virtualmente, através do *nickname*. Esta corporificação deve ser levada em conta quando analisamos uma interação em uma rede.

Em sua primeira experiência neste novo ambiente de interação, o personagem irá comparar a sua interação com aquelas com está habituado na *vida real*. Aprenderá por comparação e assimilação. Irá perceber que seus comentários serão mais valorizados quando forem curtos e diretos. Irá apreciar a eficácia simbólica e comunicativa dos *smilies*, irá descobrir os *emoticons*. Irá perceber que nada do que se diz em uma rede de agrupamentos é necessariamente verdade ou mentira, que os personagens que ali se reúnem são isso: personagens, que às vezes coincidem em tudo e às vezes divergem completamente dos usuários que os criam.

Todos estes conhecimentos serão acumulados e ele irá se tornar um verdadeiro “nativo”, convertendo-se em membro, fazendo dele mais um personagem de uma dada rede de agrupamentos.

Ao final deste trabalho, podemos perceber que as funções e os processos dominantes na era da informação estão cada vez mais organizados em torno das redes. São estas mesmas redes que constituem uma peculiar morfologia social própria à nossa sociedade, e a difusão da sua lógica modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. Embora a forma de organização social em redes tenha existido em outros tempos e espaços, o novo paradigma da tecnologia da informação fornece a base material para a sua expansão penetrante em toda a sua estrutura social.

A primeira característica deste novo paradigma é que a informação é sua matéria-prima: são tecnologias para *agir sobre a informação*, não apenas informação para agir sobre a tecnologia, como foi o caso das revoluções tecnológicas anteriores. O segundo aspecto refere-se a *penetrabilidade* dos efeitos das novas tecnologias. Como a informação é parte integral de toda atividade humana, todos os processos da nossa existência individual e coletiva são diretamente moldados pelo novo meio tecnológico. A terceira característica refere-se a *lógica das redes* em qualquer sistema ou conjunto de relações, usando essas novas tecnologias de informação. Em quarto lugar, referente aos sistemas de redes, mas sendo um aspecto claramente distinto, o paradigma da tecnologia de informação é baseado na *flexibilidade*. Não apenas os processos são reversíveis, mas as organizações e as instituições podem ser modificadas, e até mesmo alteradas, pela reorganização e seus componentes. Uma quinta característica é a *crescente convergência* de

tecnologias específicas para um sistema altamente integrado, no qual trajetórias tecnológicas anteriores ficam literalmente impossibilitadas de se distinguir em separado (Borges, 2001).

Além das características do novo paradigma tecnológico, a lógica das redes pode gerar uma determinação social em nível mais alto que a dos interesses sociais específicos expressos por meio das redes: o poder dos fluxos é mais importante que os fluxos do poder. A presença na rede (ou a ausência dela) e a dinâmica de cada rede em relação às outras são fontes cruciais de dominação e transformação de nossa sociedade, portanto, uma sociedade que pode ser chamada de sociedade em rede, é caracterizada pela primazia da morfologia social sobre a ação social. As redes são instrumentos apropriados para uma organização social que vise a reorganização do seu espaço e do seu tempo.

Os processos de transformação social sintetizados no tipo ideal de sociedade em rede ultrapassam as esferas de relações sociais e técnicas de produção, afetando a cultura e o poder de forma profunda. As expressões culturais são retiradas da história e da geografia e tornam-se predominantemente mediadas pelas redes de comunicação eletrônica que interagem com o público e por meio dele, em uma diversidade de códigos e valores.

Como já dito anteriormente no **Capítulo 1**, a presença e a importância da organização da sociedade contemporânea em rede não podem mais ser negadas. Identificar ou localizar os novos fenômenos sociais dentro desta nova forma de pensamento é fundamental. Assim, retomamos a partir daqui os níveis organizacionais – **narrativo, doutrinário, tecnológico e social** - identificados por Arquilla e Ronfeldt (2001) em suas análises. Verificamos a existência de cada

um destes níveis em nosso objeto de estudo, o que favoreceu a aplicação deste modelo de rede em nossa pesquisa.

Iniciamos a aplicação dos níveis organizacionais do modelo de rede pensando o grupo como um todo. O que fez com que todos os usuários do *canal #coroas* partilhassem de um mesmo sentimento de pertencimento, se identificassem, permitindo, igualmente, comunicar um sentido de causa, propósito, missão, exprimindo objetivos e histórias em comum? É exatamente nisto que pensamos quando identificamos o **nível narrativo**. À medida em que a história do *canal* foi sendo construída e que seu *site* foi ao ar, apresentando suas festas, seus integrantes, este sentimento de pertencimento, de afinidade começou a surgir. O *site* do *canal* passa a ter a função de um documento que pode ser acessado por todos aqueles que se interessam por sua história, simplesmente para conhecer um pouco este agrupamento, ou com a intenção de fazer parte dele. É interessante notar que todos os Novatos, em algum momento, já entraram no *site* para conhecer os demais integrantes e saber um pouco a história do *canal*. A história certa pode manter as pessoas conectas à rede, como também gerar pontes entre diferentes redes.

Tanto as *Netiquetas*, os *bots*, como os *operadores*, como já foram apresentados no **Capítulo 2**, são instituições dentro do IRC que têm como principal função conduzir os procedimentos dos usuários dentro da rede. É o **nível doutrinário**, que se preocupa com a forma com que seus membros se comportam, se existe respeito mútuo e consideração entre seus integrantes. No entanto, é interessante notar que, necessariamente, não é preciso existir um comando central, um líder. É exatamente o caso dos *operadores*, membros escolhidos por seus grandes conhecimentos de IRC e pelo tempo que freqüentam o *canal*. Prezam pelo convívio harmonioso dos demais membros, podendo *kikar*, ou até mesmo *banir* os usuários que não cumprirem as normas de

convivência estipuladas pelas *Netiquetas*. Tratam-se de normas básicas, tais como, não gritar (no caso do IRC, por não termos acesso a comunicação oral, os gritos são simbolizados por letras MAIÚSCULAS), não usar palavras de baixo calão, entre outras coisas. É importante mencionar que cada *canal* possui suas próprias *Netiquetas*, podendo, assim, variar de *canal* para *canal*. Os *bots* também funcionam como “vigias” para garantir a harmonia do *canal*. No *#coroas* foi possível identificar a presença de mais de um *bot*, que está programado para, em muitas situações, comportar-se como um usuário comum, podendo, inclusive, responder a perguntas previamente programadas.

Já o **nível tecnológico** é responsável pelo padrão e capacidade dos fluxos de informação e comunicação na rede e, da mesma forma, pelas tecnologias de suporte. Neste nível, não nos referimos apenas aos telefones celulares, faxes, *modems*, *e-mail* e toda a parafernália *high-tech* das novas tecnologias de informação, mas também as diversas mídias e os velhos mensageiros e encontros face a face, como os *IRContros*, que têm por função reafirmar as interações surgidas no *canal*. Durante nosso trabalho de campo, foi possível perceber como os usuários do *canal* que freqüentam os *IRContros* são mais integrados tanto à vida do *canal*, como fazem parte, com maior intensidade, dos agrupamentos que surgem naquele espaço.

Por último, iremos falar sobre a base material da rede, ou seja, o **nível social**. Este nível identifica de que forma os membros são pessoalmente conhecidos e conectados uns com os outros dentro da rede, preocupando-se, assim, com as relações sociais que surgem dentro deste espaço de interação. No caso dos nossos estudos, este nível seria representado pelas “*panelinhas*”, que reúnem os membros que possuem afinidades entre si. Seus integrantes não se reúnem apenas no *canal* e nos *IRContro*, mas organizam reuniões próprias em suas casas, viajam juntos, alguns

namoram e identificam-se dentre os demais membros do *canal*. Um *canal* é constituído de várias “*panelinhas*”, dependendo do tamanho do *canal*. Outro elemento que representa este nível organizacional são os *nicks*. O nome (no caso, o apelido) escolhido por cada membro é um elemento fundamental para a interação com os demais integrantes do *canal*. É através do *nick* que o usuário é conhecido e reconhecido nas “*panelinhas*” e nos *IRContros*.

Hoje, com o computador como anteparo, é bem mais fácil exercitar as múltiplas possibilidades que a atualidade propicia. Nas salas de *chat*, é possível entrar com os *nicks* que se deseja. Nas salas de IRC, a principal diversão é a interação com outros usuários. Os freqüentadores de *chats* falam, isto é, teclam muito, falando dos mais variados assuntos. Mas para que o papo se inicie, são necessárias apresentações.

Normalmente, as primeiras perguntas são: de onde vc? (qual a localidade), qtos anos? (idade), h ou m? (homem ou mulher, se tratar de um nick indefinido), principal atividade (trabalho, profissão ou estudos).

Perguntar sobre a origem do *nickname* também faz parte das apresentações, uma vez que esta é a “cara” da pessoa no IRC. As descrições físicas (peso, altura, cor dos olhos e cabelo) também são muito pedidas pelos internautas. A partir destas apresentações é que os sujeitos podem optar por revelar-se como são, ou revelar-se muito diferentes. Aqui entra a questão do objetivo que a pessoa tem ao entrar na sala de chat.

Se o usuário tiver por objetivo conquistar amizades que serão transpostas para o mundo “real”, é muito provável que seja sincero quando fala de si mesmo. Isto porque todas as informações que disser serão comprovadas num possível encontro ou mesmo nos *IRContros*. Se o objetivo, no entanto, for permanecer no virtual, aumenta a probabilidade do usuário inventar descrições e comportamentos que não condizem com sua vida real.

Se nas salas de *chat* os primeiros estágios da comunicação são “afísicos” - ou seja, tudo o que se vê no computador são letras -, está colocada coloca a possibilidade de se expressar apenas o que se escolhe expressar, sendo inclusive possível expressar-se de forma múltipla, trocando de *nickname*, como se fossem verdadeiras “identidades virtuais”.

O que essas expressões no âmbito virtual podem estar expressando?⁴ Turkle (1997) traz a questão da multiplicidade ou da unidade da identidade, discutindo como a identidade é vista em diversas abordagens; algumas delas acreditam na “solidez” e unicidade do eu, e outras acreditam que o sujeito é composto por diversas identidades.

Embora não tenha sido nosso objetivo aprofundar essa discussão sobre a questão da identidade, percebemos o quanto é fundamental pensar como os sujeitos, que se utilizam do computadores, e mais precisamente das salas de *chat*, para interagir, instrumentalizam-se da nova ferramenta para construir sua subjetividade.

⁴ Para Bechar (1995), Putterman (1995) e Danet (1991) o *nickname* de uma pessoa está estritamente ligado com sua identidade. Mas como seria essa identidade? Existiriam diferenças entre a identidade real e a identidade virtual?

Após apresentar o IRC como um espaço de interação social que pode ser identificado a partir da perspectiva das redes de organização social, nossos interesses se voltam para compreender como estes usuários, apenas com a escrita, constituem sua subjetividade. Como se apresentam, como se identificam, como se percebem. Mas, isso é uma outra etapa a ser alcançada.

Bibliografia

- ALDUS, Jean. "O Intercâmbio entre Durkheim e Tönnies quanto à natureza das Relações Sociais". In.: MIRANDA, Orlando. *Para ler Ferdinand Tönnies*. Edusp, São Paulo, 1995.
- ALLEN, Christina. What's Wrong with the "Golden Rule"? Conundrums of conducting ethical research in cyberspace. *The Information Society*, v.12 n.2, 1996
<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.christin>. (25/09/98)
- ANTOUN, Henrique. *A multidão e o futuro da democracia na cibercultura*. 2002.
- ARANHA FILHO, Jayme. "Inter|net|ação social no futuro". *Trabalho apresentado à mesa redonda "Interação social no Futuro: o papel das telecomunicações"*. Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, novembro de 1997.
<http://www.ifcs.ufrj.br/~jaranja/doc/internetacao.html>, (16/04/98).
- ARQUILLA, J. e RONFELDT, D. (editores) *Networks and netwars: the future of terror, crime and militancy*. Santa Monica, CA:RAND, 2001.
- BARBER, B. *Jihad Versus McWorld: How Globalism and Tribalism Are Reshaping the World*. Nova Iorque, Times Book, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total – mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Editora Sulina, Porto Alegre, 1997.
- BAYM, Nancy. Performance humor. The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication. *Journal of Computer-mediated Communication*. V.1, n.2, 1995b.
<http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/baym.html> (19/06/99).
- BEAMISH, Anne. *Communities on-line: A Study of Community – Based Computer Networks*. Masters thesis submitted to the Massachusetts Institute of Technology. Estados Unidos, 1995. <http://albertimitt.edu/arch/4.207/anneb/thesis/toc.html>, (06/10/98).
- BENAKOUCHE, Tamara. "Tecnologia e Sociedade: contra a noção de impacto tecnológico". *Cadernos de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política da UFSC*, nº17, setembro de 1999. Florianópolis, Santa Catarina.
- BERNARDO, Aglair. *Um novo tipo de "impulso" na cidade: um estudo do serviço telefônico Disque Amizade de Florianópolis*. Florianópolis, 1994. Dissertação de Mestrado em Antropologia. Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina.
- BORBA, Ivan. *O mIRC sem segredos 2*. Rio de Janeiro, Ed. Brasport, 2001.

- BORGES, Gabriela M. G. *Encontros Virtuais & IRContros Reais: um estudo etnográfico sobre as redes de socialidade*. Exame de Qualificação. Programa EICOS/IP/UFRJ. Rio de Janeiro, 11 de dezembro de 2001.
- CASTELLS, Manuel. *"A era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. 1: A Sociedade em Rede"*, Editora Paz e Terra, São Paulo, 1999.
- CONSELHO NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA (Grupo de Trabalho sobre Sociedade da Informação). *Ciência e Tecnologia para construção da Sociedade da Informação no Brasil*. Documento de Trabalho, versão 3. Outubro de 1997. <http://www.socinfo.org.br>. (22/02/00).
- CORREL, Shelley. "The Ethnography of an electronic bar: the Lesbian Café". *Journal of Contemporary Ethnography*, v.24, n.3, p.270-298. 1995.
- COSTA, Antônio Marcos. "Guerra no IRC?" *Guia da Internet.br*, v.3, n32, p.38-41, 1999.
- COULON, Alain. *Etnometodologia*. Editora Vozes. Petrópolis, Rio de Janeiro. 1998.
- DANET, B. et al. Hmmm...where's all that smoke coming from: Writing, play and performance in Internet Relay Chat. *Journal of Computer-mediated Communication*, v.2, n.4, 1997. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>. (11/02/98).
- DONATH, Judith S. "Identity and Deception in the Virtual Community". In: KOLLOCK, Peter & MARC, Smith. *Communities in Ciberespace*. Routledge, Nova Iorque, 1999.
- EVANS, F. "Cyberspace and the Concept of Democracy". In: *FirstMonday, Chicago, University of Illinois*, ano5, n.10, 2000.
- FLAIRCLOUGH, Norman. *Discurso e Mudança Social*. Editora UnB, Brasília, 2001
- FERNBACK, Jan & THOMPSON, Brad. *Virtual Communities: Abort, retry, failure?*, 1995. <http://www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html>. (23/04/00).
- FOUCAULT, Michel. *O Uso dos Prazeres*, 1981.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Guanabara, Rio de Janeiro, 1989.
- GIDDENS, Anthony. *A constituição da sociedade*. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1989.
- GOFFMAN, Erving. *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*. Editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, 1996.
- GUIMARÃES JR., Mário J. L. *Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço*. Florianópolis, 2000. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas - Universidade Federal de Santa Catarina.

HAMMAM, Robin. *History of the Internet, WWW, IRC and MUDs*. s/d. <http://www.socio.demon.co.uk/history.html>, (18/10/98).

_____. *The Online/Offline Dichotomy: Debunking Some Myths about AOL Users and the Effects of Their Being Online Upon Offline Friendships and Offline Community*. Mphil thesis, University of Liverpool, 1998. <http://www.cybersoc.com/mphil.html>, (01/08/01).

HERRING, Susan. Critical analysis of language use in computer-mediated contexts: some ethical and scholarly considerations. *The Information Society*, v.12 n.2, 1996. <http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.susan>.

HINNER, Kajetan. "Statistics of Major IRC Networks: Methods and Summary of User Count", *M/C: A Journal of Media and Culture* 3, n.4, (2000), <http://www.apinetwork.com/0008/count.html>, (15/09/00).

IRC FAQ, jan 1996, <http://www.irchelp.org/irchelp/aitircfaq.html>, (16/08/00).

JACOBSON, David. Contexts and Cues in Cyberspace: The Pragmatics of Naming in Text-Based Virtual Realities. *Journal of Anthropological Research*, v.52,n4, p.461-79, 1996.

JONES, Steven G. Studying the Net: intricates and issues. In: JONES, Steven G. (ed.) *Doing Internet research: critical issues and method for examining the Net*. p.1-28. Thousand Oaks: Sage, 1999.

KENDALL, L. Recontextualizing "Cyberspace": methodological considerations for on-line research. In JONES, Steven G. (ed.) *Doing Internet research: critical issues and method for examining the Net*. p.57-74. Thousand Oaks: Sage, 1999.

KIESLER, S. "Social Psychological aspects of computer-mediated communication". In: *American Psychologist*, vol. 39, n° 10, 1984.

KING, Storm A. Researching Internet Communities: Proposed Ethical Guidelines for the Reporting of Results. *The Information Society*, v.12 n.2, 1996 <http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.storm>.

LATOUR, Bruno. "Do humano nas técnicas". In: SCHEPS, Ruth. *O império das técnicas*. Pág. 155-166. Ed. Papirus, Campinas, SP, 1996.

_____. *Jamais Fomos Modernos: ensaio de Antropologia Simétrica*. Editora 34, Rio de Janeiro, 1994.

LATOUR, Bruno & WOOLGAR, Steve. *A Vida de Laboratório – a Produção dos Fatos Científicos*. Editora Relume Dumará, Rio de Janeiro, 1997.

LEIRIA, Luis. "Enciclopédia da Rede, v.1". *Guia da Internet.br*, v.3, n.32, 1999.

- LEMOS, André. *Cibersocialidade. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, 1998. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/artigos.html>, (11/06/99).
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, Editora 34, Rio de Janeiro, 1999.
- MACHADO-GUIMARÃES, Gabriela. “Relações Virtuais: a aurora de um novo pensar”. In: *Revista Textos de Cultura e Comunicação, Departamento de Comunicação, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, n.39(1998), pp.79-96*, Salvador, Bahia.
- MACKINNON, R. *Searching for the leviathan in Usenet*, 1992. <http://www.virtualschool.edu/mon/Economics/MacKinnonLeviathanUsenet.html>. (26/03/99).
- MAGNANI, José Guilherme C. *Festa no pedaço: cultura popular e lazer na cidade*, 2ª edição, Hucitec/Unesp, São Paulo, 1998.
- MANTOVANI, G. “Is computer-mediated communication intrisically apt to enhance democracy in organizations?”. *Human Relations*, v.47, n.1, p.45-62, 1994.
- MANTA, André & SENA, Luiz Henrique, *As Afinidades Virtuais; a sociabilidade no vídeopapo*, (1998). <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estray1.html>, (06/10/98).
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos, o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Editora Forense-Universitária. Rio de Janeiro, 1997.
- MASTERSON, John. *Nonverbal Communication in Text Based Virtual Realities*, 1996. <http://www.montana.com/john/thesis/toc.html>. (27/06/99).
- McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. Ed. Cultrix, São Paulo, 1964.
- MERLO, Valério. “Rumo à Origem da Sociologia Rural: Vontade Humana e Estrutura Social ao Pensamento de Ferdinand Tönes”. In: MIRANDA, Orlando. *Para ler Ferdinand Tönes*. Edusp, São Paulo, 1995.
- MILLER, Daniel e SLATER, Don. *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford/New York: Berg, 2000.
- MORAES FILHO, Evaristo de (org). *Georg Simmel*. Coleção “Os Grandes Cientistas Sociais”, n.34, Ed. Ática, São Paulo, 1983.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Nas malhas da rede – os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro, Ed. Campus, 1998.

- OIKARINEN, Jarkko e REED, Darren. *Internet Relay Chat Protocol – Request for Comments*, 1993. <ftp://cs-ftp.bu.edu/IRC/support/rfc1459.txt>, (15/10/98).
- PACCAGNELLA, Luciano. “Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Community”. *Journal of Computer Mediated Communication*, v.3, n.1, 1997. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>, (04/09/98).
- PALÁCIOS, Marcos. *Cotidiano e Sociabilidade no Cyberspaço: Apontamentos para Discussão*. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>, (19/11/98).
- PUTNAM, Robert. The Strange disappearance of civic America. In: *The American Prospect*, Boston, MA, American Prospect, v.7, n.24.
- REID, Elizabeth M. *Cultural Formations in the Text-Based Virtual Realities*. Masters thesis submitted to the Cultural Studies Program of the Department of English at the University of Melbourne, Australia, 1994. <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>, (25/09/98).
- _____. *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*, 1991. <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.html>>, (06/09/97).
- RHEINGOLD, Howard. *A Comunidade Virtual*. Ed. Gradiva, Lisboa, 1996.
- RIBEIRO, Eduardo B. “Sobre Metodologias para Pesquisar n(a) Grande Rede: A Antropologia, porém, agora com cabos, chips e outras coisas”. In: *IHC’98 I Workshop sobre Fatores Humanos e Sistemas Computacionais: Compreendendo Usuários, Construindo Interfaces*, 1998.
- SAWAYA, Márcia Regina. *Dicionário de Informática & Internet*. Editora Nobel, São Paulo, 1999.
- SENNETT, Richard. *O Declínio do homem público: As tiranias da intimidade*. Companhia das Letras, São Paulo, 1998.
- SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano*. Ed. Autêntica. Belo Horizonte, 2000.
- SIMMEL, Georg. “Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura ou informal”. In: Moraes Filho, Evaristo. “*Simmel*” – *Coleção Os Grandes Cientistas Sociais*, n°34, Editora Ática, São Paulo, 1983.
- _____. “O estrangeiro”. In: Moraes Filho, Evaristo. “*Simmel*” – *Coleção Os Grandes Cientistas Sociais*, n°34, Editora Ática, São Paulo, 1983.
- SMITH, Ana Du Val. “Problems in Conflict management in Virtual Communities”. In: KOLLOCK, Peter & MARC, Smith. *Communities in Cyberspace*. Routledge, New York, 1999.

- STAR, Susan Leigh. "O poder, a tecnologia e a fenomenologia das convenções. Ou: de ser alérgica às cebolas". In: *Revista Crítica de Ciências Sociais*, n.46, p.69-107, 1996.
- STONE, A. R. *The War of Desire and Tchnology at the Close of the Mechanical Age*. MIT Press, Londres, 1995.
- THIOLLENT, Michel. "*Crítica Metodológica, Investigação Social e EnquêteOperária*", Ed. Polis, São Paulo, 1980.
- TORRES, Lilian de Lucca. *Tem amigo na linha: um estudo sobre o serviço telefônico de encontros Disque Amizade*. Dissertação de Mestrado em Antropologia, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1990.
- TÖTO, Pertti. "Ferdinand Tönnies, um racionalista romântico". In: MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönnies*. Edusp, São Paulo, 1995.
- TURKLE, Sherry. *Life on Screen: Identity in the age oh the Internet*. New York: Touchstone, 1997.
- VELHO, Gilberto. Duas categorias de acusação na cultura brasileira contemporânea. In: *Individualismo e Cultura. Notas para uma Antropologia da sociedade contemporânea*. p.55-64. Rio de Janeiro: Zahar. 1987.
- WASKUL, Dennis e DOUGLAS, Mark. "Cyberself: the emergence of self in on-line chat". In: *The Information Society*, v.13, n.4, p.375-398, 1997.
- WASKUL, Dennis. Ethics of on-line research: considerations for the study of computer mediated forms of interaction. *The Information Society*, v.12 n.2, 1996
<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.dennis>. (15/05/2000)
- WEBER, Max. *Conceitos Básicos de Sociologia*, Editora Moraes, São Paulo, 1987.
- WELLMAN, Barry & GULIA, Milena. "Virtual Communities as Communities: Net Surfers don't ride Alone". In: KOLLOCK, Peter & MARC, Smith. *Communities in Cyberspace*. Routledge, New York, 1999.
- WELLMAN, Barry & HAMPTON, Keith. Living networked On and Offline. *Contemporary Sociology*, v.28, n.6, p.648-654, 1999.
- WERRY, Christopher c. "Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat" In: HERRING, Susan C. (ed.) *Computer Mediated Communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamin, 1996, p.47-63.

Artigos sobre IRC em revistas especializadas.

As novas cores do mIRC. *Internet World*, v.2, n.20, p.115-118.

Bate papo com muito charme. *Internet World*, v. 2, n.22, p.68-74.

COSTA, Antonio Marcos. Guerra no IRC? *Guia da Internet.br*, v.3, n.32, p.38-41, 1999.

De conversa em conversa. *.Net*, p.32-45, fevereiro de 1997.

Dicionário .net não oficial de smileys. *.Net*, v.2, n.1, p.60-61, fevereiro de 1996.

Encontros vIRCtuais: o mundo ircantado de Oz. *Guia da Internet.br*, ano I, n.10, p.22-27.

IRC: primeiros passos. *Guia da Internet.br*, ano I, n.2, p.8-11.

Irritantes, ridículos e chatos. *Internet World*, v.2, n.23, p.54-56.

Nem só de web, e-mail e news group vive a Internet. *Internet World*, v.2, n.16, p.106-110.

Passos mais avançados com o mIRC. *Internet World*, v.2, n.17, p.92-97.

Primeiros passos com o mIRC. *Internet World*, n.11, p.110-113, julho de 1996.

Soltando o verbo, *.Net*, p.29-39, agosto de 1996.

ANEXO I

Glossário¹

@ - Símbolo que caracteriza o endereço de *e-mail*. No Brasil é chamado “arroba”. Em inglês é simplesmente “at”, preposição de lugar. No caso, antecede o *domínio* do *provedor*. No caso do IRC, este a “arroba” também identifica os *operadores*, distinguindo-os dos demais usuários.

+b – Comando que permite a um *operador* *banir* um determinado usuário;

+o – Comando que permite conceder o *status* de *operador* a um determinado usuário.

+v – Comando que permite a um *operador* conceder *voice* a um dado usuário.

Akick list – Lista de *kicks* de um dado *canal* de IRC.

Away – Comando que indica que o usuário está afastado do micro temporariamente sem prestar atenção à interação.

Ban – Banimento. Banir, expulsar definitivamente, do *canal*.

BBS – “*Acrônimo para Bulletin Board System. Primeiro sistema de CMC que chegaram ao acesso do grande público. Consistiam em computadores centrais que eram acessados por via telefônica através de computadores atuando como terminais. Apesar da relativa simplicidade do sistema, permitiam a troca de mensagens e arquivos e uma série de outros serviços. Devido ao uso das ligações telefônicas convencionais, eram de natureza regional. Muitas das BBS’s migraram para a Internet*” (Guimarães Jr., 2000).

Bit – A menor unidade de informação armazenada em um computador.

Bot – De *robot*. É um programa que se caracteriza por atuar de forma automatizada. No IRC eles têm uma série de funções, desde controlar *canais* – fornecendo o *status* de *op* para determinados usuários, controlando o *flood* e o uso de palavrões programados – até fornecer ajuda e organizar jogos *on-line*.

Canal – Espaço onde se desenvolvem os papos coletivos entre os usuários do IRC.

¹ (Sawaya, 1999).

Chanserv – Um *script* que automatiza alguns comandos do IRC, como por exemplo, dar *status* de *op* a um *nick* previamente cadastrado como tal.

Chats – Conversa particular que acontece de *cliente* para *cliente*.

Ciborgue – “...é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. [...] O ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não-alienado. O ciborgue não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica (...). [...] O ciborgue está determinantemente comprometido com a parcialidade, a ironia, a perversidade. Ele é oposicionista, utópico e nada inocente. Não mais estruturado pela polaridade do público e do privado.” (Haraway. In Silva, 2000:40-43).

Cliente – Conceito funcional que indica um programa ou máquina que solicita informações a um *servidor*.

Clone – Basicamente representam várias conexões a partir de um mesmo número IP.

CPU – Processador central de um sistema de computador. Contém a memória principal.

DCC – Acrônimo de *Direct Client to Client*. No IRC é um comando utilizado para *chat* (papo privativo) e transferência de arquivos de máquina para máquina.

Domínio – Endereço da *Web* registrado e comprado das agências regulamentadoras. No Brasil a agência continua sendo a FAPESP, mesmo o Governo brasileiro tendo aberto essa área à iniciativa comercial.

Download – O processo de se transferir uma cópia de um arquivo em um computador remoto para outro computador através da rede, o arquivo recebido é gravado em disco no computador local.

Eggdrops – É um dos tipos mais comuns de *bots* no IRC, escrito originalmente para *Unix*, mas que já pois versões até para *Windows*. O eggdrop tem todos os recursos mais usados em *bots*, como controle básico de *canal*, como padrão e recursos adicionais a serem personalizados em linguagem de *script* (tcl).

e-mail – Acrônimo de *Electronic mail*. Correio eletrônico, via Internet, que se processa através de aplicativos específicos, ou por meio de navegadores que tenham esta função.

Emoticons – Termo empregado para os símbolos gráficos gerados por uma combinação de caracteres do teclado do computador. Os *emoticons* são usados por usuários em *e-mail*, *chats* para representar expressões faciais e exprimir emoções. Também conhecidos como *smileys*.

Flood – Fenômeno que provoca a lentidão do sistema IRC, por excesso de tráfego na rede. Provoca o *lag*.

Founder – Fundador. Usuário que cria individualmente, ou com outros usuários, um *canal*.

Helpserv – Serviço de ajuda oferecido pelos *IRCop*s aos demais usuários.

Host – Computador principal num ambiente de processamento distribuído. Computador central que controla uma rede. Na Internet é qualquer computador ligado à rede, não necessariamente um *servidor*.

Ícone – Imagem gráfica usada para representar algum objeto ou dado particular. Utilizada no sistema *Windows* para facilitar a visualização das operações.

ICQ – Acrônimo de “*I seek You*”. Um dos mais utilizados serviços de mensagens instantâneas.

Infos – Simplificação de informar, informações.

IRContros – Nome para designar os encontros face-a-face coletivos promovidos pelos usuários do IRC. Foi registrada por uma empresa no INPI.

IRCop – *Operador* de IRC. Trabalha para o *servidor*, sem participação direta nos *canais*.

Kick – “Chutar”. Expulsar de um *canal* de IRC.

Lag – O *lag* se dá quando as mensagens levam um tempo excessivo para chegar aos destinatários, ou seja, chegam “atrasadas”, o que chega a impossibilitar algumas conversas quando o atraso ultrapassa 10 segundos, por exemplo. O *lag* pode acontecer por vários motivos, sendo os principais o excesso de mensagens circulando na rede de IRC ou de forma geral na Internet e

servidores com pequena capacidade de processamento. Para lidar com o *lag* os usuários contam com alguns recursos: utilizar o comando */ping* para medir o tempo que uma mensagem leva para chegar em determinado usuário, e mudar para um *servidor* mais próximo geograficamente de onde esteja ou para o *servidor* no qual estejam a maior parte de seus interlocutores.

Link – Elo de ligação, vínculo. Um texto ou *ícone* que, ao ser clicado, estabelece contato com uma página da Internet, ou com o desdobramento de um texto de um assunto vinculado ao precedente.

Log – Trata-se de um arquivo de registro de eventos no formato de texto simples, que é gravado automaticamente pelo programa de IRC.

Mask – De mascara. Endereço de um usuário na rede, que informa seu identificador (*UserId*), *host* e *domínio*, fornecidos pelo seu provedor de acesso.

Master – Operadores escolhidos diretamente pelo *founder* de uma dado *canal* de IRC.

mIRC – Um dos *scripts* de IRC mais conhecidos.

Modem – Dispositivo que liga um computador a um canal de comunicação, via linha telefônica. Sua função é converter os dados para uma forma compatível com o canal de comunicação, e vice-versa.

Mouse – Rato, em inglês. Nome que decorre de sua forma. Acessório importante para a direção e controle dos movimentos do cursor móvel, indispensável para um desempenho pleno do sistema *Windows*.

Netiqueta – Conjunto de indicações e regras para o comportamento dos usuários dos vários serviços da Internet.

Netsplit – Quebra de uma conexão entre os dois ou mais *servidores* de uma rede de IRC. A rede fica dividida em duas ou mais partes e os usuários das partes separadas ficaram sem

comunicação. A ocorrência de *netsplit* abala a infra-estrutura técnica da rede e pode ameaçar também a organização social dos *canais*.

Nick – Acrônimo de *Nickname*. Apelido. Cada usuário do IRC é conhecido por um *nick*.

Nick Completion – É um recurso que automatiza o endereçamento das falas. O usuário precisa apenas digitar os primeiros caracteres do *nick* do interlocutor que, automaticamente, serão completados, usando a lista de usuários que estão conectados naquele momento, e fazendo parte do *canal*.

Nickserv – Comando do IRC que registra e armazena todos os *nicks*.

Notices – Avisos. Comando utilizado para o envio de mensagens privadas entre usuários no IRC.

Notify list – Lista de notificações. Avisa a presença de *nicks* registrados neste sistema.

Off-line – Fora do ambiente virtual.

On-line – Termo utilizado para se referir a algum evento conectado à Internet.

Operadores/ops – Categoria de usuários do IRC que tem acesso a determinados privilégios técnicos do programa, que lhe permitem, entre outras coisas, expulsar usuários dos *canais*.

PC – Acrônimo de *Personal Computer*. Computador pessoal.

Pvt – Do inglês *private*. É uma forma particular de conversa possibilitada pelo IRC, ou seja, no *pvt* os usuários conversam dois a dois, independente das conversas coletivas.

Quit msg – Mensagem deixada ao sair de um dado *canal* de IRC.

Script – São programações no IRC que engatilham uma série de comandos. Os mais utilizados atualmente são cópias dos *clientes* originais de IRC, especialmente do *mIRC*, acrescidos de jogos, piadas, imagens, sons e uma infinidade de atalhos para comandos que antes eram digitados pelos usuários. Eles podem ser usados para atacar ou se proteger de outros usuários, e também fazer coisas simples, como enviar arquivos ou caracteres, formando desenhos nos *canais*, conhecidos como *ASCII-ART*.

Servidor – Conceito funcional que indica um programa ou máquina que fornece informações requisitadas por um *cliente*.

Site – Uma página na Internet.

Software – Um programa de computação.

Spam – Qualquer tipo de propaganda não autorizada e abusiva.

Status – Janela inicial e de registros de eventos e movimentação de usuários, controlados pelos *servidores* e pelo próprio *cliente*.

Tópico – Uma espécie de título do *canal*, onde os *operadores* registram informações sobre a natureza do *canal* ou colocam avisos periódicos.

UserID – Identidade do Usuário. A parte que antecede o endereço de *e-mail*, fornecido pelo *provedor* de acesso à Internet.

Webchat – É o bate-papo na *World Wide Web (WWW)*. No *Webchat*, os usuários conversam em salas determinadas. Por utilizar o mesmo programa de “navegação” das páginas, ele é considerado mais simples que os similares. Os *sites* mais populares são disponibilizados, em geral, por grandes *provedores* de acesso, como os do Universo OnLine (UOL) e Terra.

Windows – Um dos sistemas operacionais mais utilizados nos *PCS*.

WWW – Acrônimo de *World Wide Web*, também conhecido como *Web*. É o serviço mais conhecido, que praticamente se tornou sinônimo da Internet, onde ficam as páginas pessoais, de empresas, governos, ONGs, etc.

ANEXO II

Comandos do IRC

Comandos, como se definem por si mesmos, são ordens, em texto, com caracteres diversos e especiais que, quando digitados e acionados pelo usuário, determinam ao programa (no caso de IRC) que adote, diretamente, ou usando o seu servidor, os procedimentos para que uma determinada ação, ou função seja efetivada.

Os comandos usados na prática de IRC, assim como uma série de conceitos, ensinamentos e ações, são comuns a todo e qualquer *script* de IRC.

Qualquer comando de IRC é, obrigatoriamente, precedido por “ / ” (barra). Um texto de comando, digitado sem a barra, será interpretado apenas como uma mensagem comum e, como tal, será reproduzida na área de texto da janela corrente, em que o usuário estiver, seja de *status*, de *canal* ou de *pvt*. Se for uma janela de “status”, o programa não aceitará o “comando” e avisará que o usuário não está em um *canal*, pois o programa interpretou o texto como mensagem e a janela de *status* – a primeira e principal do programa, destinada ao servidor e ao registro das ocorrências durante cada sessão de IRC – só aceita comandos. É importante assinalar que os comandos são digitados na barra de texto que se situa na faixa inferior das mencionadas janelas do programa.

A seguir, apresentamos uma relação de comandos de IRC aceitos em qualquer *script* desenvolvido.

Principais Comandos Funcionais:

/Join – entrar nos *canais*;

/Left – sair dos *canais*;

/Luseres – ver quantos usuários estão conectados na rede;

/List – listar *canais* existentes;

/Dcc send file – enviar arquivos;

/Ping – medir o tempo que a mensagem leva para chegar a um determinado usuário;

/Who #canal – listar os usuários que estão em um determinado *canal*;

/Whois nick – obter informações sobre outros usuários;

/Nick novo_nick – trocar o nick;

/Links – ver a lista de servidores conectados num determinado momento;

/Ignore nick – ignorar mensagens de determinado usuário;

/Away [mensagem] – avisar aos outros usuários que está temporariamente sem prestar atenção à conversa, ou seja, está *away*;

/Seen – permite ver, através do *bot* do *canal*, informações passadas sobre um determinado usuário. Como por exemplo, quanto tempo ele esteve *on-line*, mas só funciona com usuários cadastrados no *bot*.

Principais Comandos de Controle:

/Kick nick - “chute” que permite o retorno imediato ao *canal*;

/Ban nick – banimento que impede o retorno do usuário até que o banimento seja retirado, por tempo ou através de negociação;

/Invite #canal – manda uma mensagem convidando para entrar em um determinado canal;

/Mode – configura o status do canal e dos usuários:

Usuários:

Voice (/mode #canal +v nick) – dá voz a um usuário, que poderá falar se o canal estiver configurado como moderado;

Operador (/Chanserv ACCESS #channel ADD nick level) – registra um usuário no *Chanserv* com um determinado nível.

Canais:

Privado (/mode #canal +p) – não revela que o usuário está no canal quando solicitado */whois*.

Secreto (/mode canal +s) – não aparece na listagem de canais.

(/mode #canal +t) - Só *ops* mudam o *tópico*.

(/mode #canal +n) - Não receber mensagens de fora do canal.

(/mode #canal +i) – Só entram no canal usuários convidados.

(/mode #canal +l num) – Número limitado de usuários no canal.

(/mode #canal +m) – Canal moderado. Só usuários com *voice* podem falar.

/Topic - Configurar *tópico*.

/Onotice – Mandar mensagens para todos os operadores que estejam *on-line*.

ANEXO III

História do IRC.

O IRC (*Internet Relay Chat*) foi criado em 1988 por Jarkko Oikarinen, na Finlândia. Oikarinen trabalhava no servidor de Departamento de Ciência de Processamento de Informação da Universidade de Oulu, administrando uma *BBS*, a OuluBox. Sua intenção era criar um programa que permitisse a conversação entre vários usuários de forma síncrona, onde eles pudessem escolher áreas para interagir dentro do serviço. Os serviços em tempo real existentes eram precários, pois apenas permitiam a conversação dois a dois, como o programa *Talk*, ou entre vários usuários num único espaço, como o *Multiuser Talk*. Sua inovação foi a invenção do conceito de *canal*, semelhante ao conceito de canal do radioamadorismo (Rheingold, 1996), que permitia que os usuários pudessem criar o espaço para a conversação, ou juntar-se num espaço já criado, em torno de tópicos específicos: linguagens de programação, nomes de cidades, faixas etárias, times de futebol, preferências sexuais, etc. Após a criação do programa, Oikarinen entrou em contato com vários amigos na Finlândia e em outros países, como no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), e pediu-lhes para testar e aperfeiçoar o programa¹.

Em 1991, o IRC ficou mundialmente conhecido devido à sua utilização por jornalistas e kuantianos para relatar as atrocidades da ocupação iraquiana durante a Guerra do Golfo (Hammam, 1998). Também foi utilizado na divulgação da tentativa de golpe na Rússia, em 1993 (IRC *FAQ*, 1996). Outro grande marco na difusão do serviço foi a criação, em 1995, do *mIRC*, um cliente de IRC para o sistema operacional *MSWindows*, por Khaled Mardam-Bey. O *mIRC*

¹ Ao mesmo tempo, ele começou a ser estudado, como fez Elisabeth Reid (1991), de forma pioneira.

tornou-se um dos clientes de IRC mais utilizados, por criar uma interface mais fácil para o uso do programa, com os recursos de *ícones* e janelas, além de possibilitar o uso de cores nas “falas”. Além do *mIRC*, existem outros clientes, como o *PIRCH* e o *vIRC* para o sistema operacional *Windows*, o *IRCL*E para usuários de *Macintosh* e *BitchX* para os usuários de *Unix*. A partir desses *clientes*, os usuários criaram *scripts* que são cópias dos *clientes* originais, especialmente do *mIRC*, acrescidos de jogos, piadas, imagens, sons e uma infinidade de atalhos para comandos que antes eram digitados pelos usuários². Eles podem ser usados para atacar ou se proteger de outros usuários, e também fazer coisas simples, como enviar arquivos ou caracteres formando desenhos nos *canais*, conhecidos como *ASCII-ART*, sendo usados tanto por usuários muito experientes quanto por novatos pelas facilidades e tradução.

Embora o IRC utilize a estrutura da Internet, a configuração de redes “regionais” foi importante para a popularização do serviço, principalmente devido à facilidade da língua comum. Além desse grande fator, a distância física entre os computadores que estão se comunicando interfere na velocidade da transmissão das informações, o que pode ser uma das causas para o atraso no envio e recebimento das mensagens, problema muito comum denominado *lag*. Para evitar tal problema, é sugerido ao usuário que ele opte, quando possível, por *servidores* geograficamente próximos³. Os usuários podem conectar-se em redes de outros países, mas a possibilidade de enfrentar os problemas técnicos da rede é maior. E é preciso atentar para o fato de que tais problemas são corriqueiros e cotidianos, trazendo implicações claras para a interação no IRC.

² O site oficial do *mIRC* é www.mirc.co.uk. Além do site oficial, praticamente todas as páginas de *canais* disponibilizam o *cliente* para *download*. Já os *scripts* costumam ficar disponíveis nas páginas de seus criadores, existindo toda uma série de propagandas para divulgá-las.

³ Isto vale para os serviços que utilizam o modelo *cliente-servidor*, ou seja, quase todas as aplicações da Internet atual, mas suas implicações são mais acentuadas para os serviços síncronos, como o IRC.

Com a difusão do serviço por vários países e o crescimento do número de usuários, foram surgindo diversas redes de *servidores* de IRC. Assim, não existe uma única rede de IRC conectando *servidores* de todas as partes do mundo, mas diversas redes não interligadas por motivos técnicos e políticos (Hinner, 2000).

1. O IRC no Brasil.

A difusão do IRC no Brasil aconteceu principalmente a partir de 1996, quando o acesso à Internet estendeu-se para o público em geral, devido a regulamentação e difusão dos provedores comerciais de acesso, deixando de ser restrito ao público universitário, governamental e de grandes empresas. Ao contrário de outros países, foram poucos os *servidores* de IRC em universidades brasileiras, sendo que o serviço só criou corpo no país com o crescimento dos provedores comerciais. Dessa forma, a maioria esmagadora dos *servidores* de IRC no Brasil funcionam em provedores comerciais, que muitas vezes utilizam-se do servidor de IRC como instrumento de marketing para conseguir mais assinantes para seus serviços.

Antes do surgimento das redes de IRC brasileiras, os usuários costumavam utilizar o serviço em *BBS* e outras redes, especialmente Undernet, Efnet, Dalnet e IRCnet, consideradas as “quatro grandes” (Leiria, 1999:36), todas com a maior parte de seus *servidores* nos EUA e alguns em outros continentes. O surgimento das redes brasileiras, no entanto, não implica que os usuários utilizem-nas exclusivamente, pois nas “quatro grandes” há canais “brasileiros” onde se fala português⁴. Mas certamente conta bastante a facilidade da língua para a conversação e obtenção de ajuda, aliada à menor possibilidade de *log*.

⁴ O canal #Brasil da Undernet, por exemplo, costumava ser o maior canal da rede.

Não existem muitos registros sobre a formação das redes brasileiras de IRC. É notório, no entanto, que a composição dos servidores de cada rede era muito instável no começo e redes hoje distintas estiveram ligadas várias vezes entre 96 e 97. Atualmente, há pelo menos três redes significativas: BrasIRC, Brasnet e RedeBrasil⁵ (Costa, 1999:38-41), cujas diferenças são expostas no QUADRO 8⁶.

⁵ Os respectivos endereços eletrônicos são: www.brasirc.net, www.brasnet.org e www.redebrasil.org.br.

⁶ Esta pesquisa foi realizada na BrasIRC que é considerada a maior e mais antiga das redes brasileiras. Ela foi criada em abril de 1996, e várias vezes esteve ligada à rede Brasnet e à Brasilnet, que hoje não existe mais, consolidando-se no início de 1997. Ela possui uma média de 55 servidores. Em 03/03/02 estavam conectados servidores localizados em 17 Estados (20 servidores na região Sudeste, 15 na região Nordeste, 6 na Centro Oeste, 6 na Sul e 5 na Norte) e 2 servidores em outros países (Estados Unidos e Portugal).

Quadro 8 - Informações sobre as redes brasileiras de IRC.

Características	BrasIRC	RedeBrasil	Brasnet
Picos de usuários	9 mil – fins de semana e feriados 6 mil – dias de semana *	3 mil**	5 mil – fins de semana e feriados 3 mil – dias de semana *****
Horários de Pico	22:00 às 02:00 de sexta a domingo *	21:00 às 00:00 durante a semana e o dia inteiro nos fins de semana ***	22:00 às 01:00 *****
Quantidade de nicks registrados ⁷	110 mil**	35 mil***	72.886*****
Quantidade de canais registrados	14 mil**	15 mil***	9.393*****
Quantidade de servidores	55 servidores físicos e 80 virtuais ** ⁸	35 físicos e 10 virtuais ***	55*****

* **Fonte:** *Estatísticas Brasirc*, 04/03/02, <http://stat.brasirc.net/mrtg/irc.html>.

** **Fonte:** Servidores, s/d, <http://www.brasirc.net/quemsomos/servidores.html>.

*** **Fonte:** Igor Macaúbas. Mensagem pessoal por *e-mail* em 1/03/02. Igor é administrador de um servidor (*IRCadmin*) e responsável pela manutenção das conexões entre os servidores da RedeBrasil (*Linker*).

**** **Fonte:** Sthef, mensagem pessoal por *e-mail* 03/03/02. Sthef é *IRCop* Global e Coordenadora da Equipe de Administradores de Servidores (*Services Adminis*).

***** **Fonte:** Mauritz. Participação em IRC (*pvt*) no #*Brasnet*, (04/03/02). Mauritz é fundador da Brasnet e considerado o administrador da rede.

⁷ Nas três redes brasileiras, os *canais* ficam registrados por 14 dias e os *nicks* por 30 dias, expirando se não forem utilizados nesse período. Durante o período de férias, os prazos são estendidos para não prejudicar os usuários que viajam.

⁸ Os servidores com *link* virtual funcionam como redirecionadores para um servidor mais próximo com *link* físico.

ANEXO IV

Formas de comunicação pela Internet: Usos e características das formas de comunicação virtuais.

O desenvolvimento e a popularização da Internet durante a década de 90 ofereceu aos usuários de *PC's* formas de comunicação alternativas às desenvolvidas pelos meios de comunicação tradicionais. Dois fenômenos favoreceram este processo: a **digitalização**, que permitiu a fusão de diferentes suportes, tais como textos, imagens e sons, em um mesmo sistema, a manipulação e o processamento das mensagens; a **interatividade**, que ofereceu aos usuários conectados em rede a possibilidade de interagir entre si, através destes meios de comunicação.

A comunicação baseada em elementos materiais se complementou com o surgimento destas novas formas de comunicação virtuais que, mesmo apresentando diferenças em suas características principais, têm a intenção de oferecer uma analogia com o mundo real e facilitar a interação do usuário com seus pares dentro da realidade.

Os *chats* como forma de comunicação virtual surgiram como uma consequência da fusão entre o sistema de mensagens das BBS's (*Bulletim Board Systems*)¹ e um programa chamado *MUT* ou *TALK*, pelo qual se podia estabelecer “conversas” entre dois usuários. Mesmo sendo baseados em

¹ Primeiros sistemas de Comunicação Mediada por Computador (CMC) que chegaram ao acesso do grande público. Consistiam em computadores centrais que eram acessados via telefone através de computadores atuando como terminais. Apesar da relativa simplicidade do sistema, permitiam a troca de mensagens e arquivos e uma série de outros serviços. Devido ao uso de ligações telefônicas convencionais, eram de natureza regional. Muitas BBS's migraram para a Internet.

outros programas, os *chats* também serviram como ponto de partida para a criação de outras formas de comunicação na rede.

Antes de entrar na apresentação do IRC, esboço um breve mapa dos serviços de interação da Internet para situá-lo nesse contexto da Rede. A Internet possui serviços de base de dados, bate-papo, transferência de arquivos, acesso remoto a computadores, etc. Focalizando apenas os serviços voltados para a interação, podemos elencar no mínimo onze conjuntos de serviços. Eles podem ser síncronos ou assíncronos. Dividindo os serviços por essa característica temos, entre os serviços assíncronos, o correio eletrônico, ou *e-mail*, um dos serviços mais conhecidos, através do qual também são vinculadas as mensagens das *listas de discussão*. Além destes dois, existe a USENET, que é um sistema de distribuição de mensagens anterior à Internet, mas que foi conectado a ela. Os serviços síncronos podem ser subdivididos de acordo com os recursos disponíveis. Existem serviços baseados em texto, onde só são trocados caracteres alfanuméricos, e serviços multimídia com interfaces gráficas e recursos de vídeo e áudio. Assim os seguintes serviços são apresentados no QUADRO 9.

As formas de comunicação virtuais se classificam de acordo com o tempo de transmissão de dados dentro da rede. Assim, tem-se as formas de comunicação virtuais em tempo real ou *on-line* - que oferecem uma interação simultânea entre seus participantes - e as formas de comunicação em tempo assíncrono, ou em tempo diferenciado, que não necessitam da presença física de seus usuários no momento da transmissão.

O que diferencia as formas de comunicação virtuais, em geral, das formas de comunicação tradicionais é que as primeiras utilizam apenas o computador para a transmissão de seus dados,

sendo o monitor seu suporte básico. Já as formas de comunicação tradicionais, além dos diferentes suportes materiais que utilizam, também apresentam mensagens de naturezas distintas (auditivas, visuais e tácteis). As formas de comunicação virtuais não são mais do que programas específicos que permitem a seus usuários desenvolver diferentes funções com o objetivo de estabelecer contato com outros usuários através do computador, onde a imagem produzida por estes usuários (sua forma, suas características principais) é a base de toda comunicação em rede.

O *e-mail* ou correio eletrônico é um sistema de mensagens que tenta estabelecer uma analogia com o tradicional correio postal. O correio eletrônico, assim como o IRC, permite aos seus usuários enviar mensagens escritas para diferentes partes do mundo com a diferença de que o destinatário não precisa estar “*on-line*”, no momento da transmissão. O contato entre seus usuários se estabelece pelo endereço eletrônico (de tipo alfanumérico), em um dos inúmeros serviços para a emissão e recepção de mensagens. O programa de *e-mail* mais utilizado na rede é o *Outlook*, desenvolvido com o objetivo de reproduzir o intercâmbio realizado pelo correio postal tradicional, a partir do uso de certas aplicações: os *e-mails* que chegam são armazenados na “caixa de entrada”, os arquivos anexados às mensagens têm como símbolo um *clipe*, existe a possibilidade de enviar cópias de uma mesma mensagem para mais de uma pessoa, etc. A diferença fundamental que encontramos entre o correio eletrônico e o IRC é a referente ao tempo de transmissão do sistema. A comunicação em tempo assíncrono, apresentada pelo correio eletrônico, transforma este serviço em uma forma de comunicação **menos dinâmica e interativa** do que o *chat*. A existência de diferentes direções predesignadas pelos usuários, por sua vez, faz com que este seja uma forma de comunicação mais **personalizada**, transformando-o, em oposição ao *chat*, em um **sistema de comunicação particular**. Se o proprietário de uma caixa de *e-mail* não oferece seu endereço para aquelas pessoas que desejam manter contato com ele, não

existe nenhuma possibilidade de localização; dentro de uma sala de *chat*, no entanto, com apenas um *clic* no *nickname* de um dos participantes se pode estabelecer uma comunicação instantânea. Outra diferença entre o *e-mail* e o IRC é a possibilidade de incorporar às mensagens, arquivos de imagens e sons importados do computador, artifício não permitido na maioria dos canais de *chat* por uma questão de segurança e velocidade da comunicação.

As *listas* ou *fóruns de discussão* apresentam características semelhantes às do correio eletrônico. Participa desta forma de comunicação virtual um grupo de pessoas que, com base em certos interesses, trocam opiniões e discutem entre si sobre determinados temas dentro de uma lista. A comunicação se efetua de forma assíncrona e se estabelece quando as mensagens enviadas por cada um dos usuários são distribuídas entre todos os membros, através de suas caixas de *e-mail*. Para integrar um destes grupos, os indivíduos devem inscrever-se na lista, enviando seus dados para um servidor determinado que, de acordo com as características do serviço, informará ao interessado os temas, os requisitos e as condições de incorporação.

Outras formas de comunicação presentes na rede são a *teleconferência* e a *videoconferência*. A *teleconferência* é um sistema que permite, assim como a telefonia tradicional, estabelecer uma comunicação entre pessoas mediante a voz dos participantes. Ao mesmo tempo em que se fala, é possível enviar e receber arquivos, estabelecendo uma conexão ponto a ponto entre seus usuários. Assim como o *chat*, a *teleconferência* utiliza as redes de *servidores* do IRC para transmitir suas mensagens. Uma das diferenças existentes com relação ao sistema telefônico tradicional é a possibilidade de estabelecer diferentes contatos sem a necessidade de dispor de várias linhas telefônicas. Da mesma forma que no *chat*, basta que uma pessoa esteja “*on-line*”, dentro de uma sala, para ser selecionada na lista, e iniciar uma conversa. Os programas de *teleconferência* mais

utilizados na *web* são o *Netmeeting* e o *Internet Phone*, ou simplesmente *Iphone*. Para utilizá-los, os computadores devem estar equipados com placas de som e microfone, para a recepção e transmissão da voz. Este serviço é habitualmente utilizado para se estabelecer comunicações à distância e seu uso é mais **informal** do que para questões de trabalho ou institucionais. Diferentemente das formas de comunicação virtuais descritas anteriormente, a *teleconferência* utiliza como elemento fundamental de comunicação a **voz** dos participantes. Por outro lado, notamos que mesmo a *teleconferência* tendo características semelhantes com o IRC, em termos da interação, a presença da palavra como veículo comunicacional **limita a eficiência da interatividade** no que diz respeito ao estabelecimento de conversas simultâneas com um grande número de participantes.

Mas se algo faltava à *teleconferência*, era a imagem dos interlocutores no momento da comunicação. A incorporação da transmissão de vídeo a esta tecnologia deu origem à *videoconferência*, um sistema de comunicação que transmite imagens fixas, sons e textos através do computador. Historicamente, surgiu como uma estratégia dentro do mercado de informação, para que as diferentes empresas pudessem comunicar-se entre si de maneira econômica e efetiva, diminuindo custos de tempo e transporte. Com o uso desta tecnologia, as pessoas que não se encontram no mesmo espaço físico têm a possibilidade de participar de diferentes reuniões como se estivessem em um mesmo lugar, utilizando, para isto, uma *webcam*, microfone e alto-falantes. Os pré-requisitos para poder utilizar esta tecnologia são ter instalados o programa de *software* adequado e as placas de áudio e vídeo na *CPU*. Além de imagem, som e texto, esta tecnologia possibilita a incorporação de diferentes tipos de imagens reproduzidas como tele-anotações que aparecem sobrepostas às imagens fixas. Sua principal forma de uso é do tipo **profissional e educativa**, em reuniões empresariais, seminários entre instituições de ensino, cursos de educação

à distância, entre outras coisas. Da mesma forma que possibilita aos usuários estabelecer comunicações simultâneas, a transmissão de imagens requer uma maior quantidade de informações (*bits*) que o texto escrito. Por isso, a velocidade desta forma de comunicação vai depender, fundamentalmente, da capacidade das redes de transmissão de dados e a qualidade do equipamento disponível. No *chat*, a natureza escrita das mensagens faz com que a interatividade seja ótima entre seus participantes. Além disso, as imagens transmitidas pela *videoconferência* são fixas, evitando a sensação de movimento real entre seus participantes; podemos concluir, assim, que a *videoconferência* se apresenta como uma forma de comunicação **menos veloz e interativa** do que o *chat*.

Quadro 9 – Serviços da Internet voltados para a interação.

Serviços Multimídia	
Bate-papo em Ambientes gráficos	Os mais conhecidos são o Palace e o ActiveWorlds, “além da troca de ‘falas’ através de texto [que aparecem em balões como nas histórias em quadrinhos], conta também com a representação gráfica de um corpo que pode mover-se no interior de um espaço, vestir-se, ter expressões faciais, emitir sons e trocar objetos com outros avatares” (Guimarães Jr., 1999).
Jogos em Ambientes Gráficos	Semelhantes aos jogos de videogame, mas disponibilizados na Internet.
Serviços de vídeo e Audioconferência	Permitem a troca de imagens e áudio, além da conversa textual. Os programas mais conhecidos são o CuSee-Me, Netmeeting, Pow-Wow e Iphone.
Serviços baseados em texto	
Pessoa a pessoa	Um dos serviços mais simples de bate-papo da Internet que permite a troca de mensagens de forma didática. O programa mais conhecido é o Talk, considerado o antecessor do IRC.
MUD (Multi-User Dungeon ou Multiple User Dimension ou Multiple User Dialogue)	Originalmente são jogos baseados em texto que podem ser jogados entre vários usuários semelhante aos jogos de RPG (role playnig game). Os jogos são ambientados em determinados espaços físicos como casas e castelos, mas sem nenhuma imagem, tudo sendo descrito por texto. Os personagens criados pelos jogadores podem transitar pelas várias salas e construir objetos e salas, em maior ou menor grau dependendo do MUD. Atualmente, os MUDs e seus “parentes” (MOOs, MUSEs, MUSH, MUCK, etc.) podem ser classificados em sociais, que incluem também usos profissionais e educacionais, nos quais o principal objetivo é a conversação, e de aventura, onde os usuários também conversam, mas o objetivo é o jogo propriamente dito, que possui uma narrativa, formas de pontuação, lutas, monstros a serem mortos, etc.

<i>Webchat</i>	É o bate-papo na <i>World Wide Web</i> (<i>WWW</i> ou <i>Web</i>). A <i>Web</i> é o serviço mais conhecido, que praticamente tornou-se sinônimo da Internet, onde ficam as páginas pessoais, de empresas, governos, ONGs, etc. A <i>WWW</i> foi criada por volta de 1992 e vem tentando abarcar todos os outros tipos de serviço, como o bate-papo. No <i>Webchat</i> , os usuários conversam em salas determinadas. Por utilizar o mesmo programa de “navegação” das páginas, ele é considerado mais simples que os similares. Os <i>sites</i> mais populares são disponibilizados em geral por grandes provedores de acesso, como os do <i>Universo On Line</i> (<i>UOL</i>) e <i>ZAZ</i> (<i>Nutecnet</i>).
<i>Serviços de Mensagens Instantâneas</i>	São sistemas que informam se uma lista de usuários, registrados e selecionados pelo usuário, está <i>online</i> no momento da conexão, possibilitando o envio de mensagens curtas ou a iniciação de um bate-papo. O mais conhecido é o <i>ICQ</i> (acrônimo em inglês para <i>I seek you</i>).
<i>IRC</i>	<i>Internet Relay Chat</i> é um serviço de bate-papo baseado no modelo cliente-servidor que permite a conversação de forma didática e em canais entre vários usuários.

ANEXO V

Reconstrução da história do canal por seus usuários.

Na madrugada de 11/11/01, aproveitando que os serviços de controle dos *canais* e *nicks* estavam fora do ar, os freqüentadores, na sua maioria *ops*, começaram a mudar os *nicks* e nessa brincadeira lembrar e homenagear figuras históricas do *canal*.

[01:03] <Silvio> vou aproveitar eqto tiver services
[01:03] <Silvio> :D
[01:03] <Ajuru> [Plutao]: :D
(...)
[01:03] <Plutao>: hahahaha

Silvio (Dio) diz que os serviços da rede não estão funcionando e anuncia a brincadeira do “troca troca” de *nicks*.

(...)
[01:05] ***Silvio is now known as Stetson
(...)
[01:05] <Stetson> :D

Silvio (Dio) → Stetson que é um usuário “problemático” na história do *canal*.

[01:05] <Rex_Reflexivo> nossa
[01:05] <Lindinha> Ih!
[01:05] <Rex_Reflexivo> será q é ele mesmo?
[01:05] <Plutao> nem eh
[01:05] <Stetson> sim...sou eu...
[01:06] <Plutao> Rex_Reflexivo: esse nick eh meu
[01:06] <Plutao> hehehe
[01:06] <Rex_Reflexivo> óia
[01:06] <Rex_Reflexivo> hauhauhau
[01:06] <Rex_Reflexivo> qto tempo heim veio

Rex_Reflexivo não acredita que Stetson esteja de volta, mas conversa com ele.

(...)
[01:06] <Marcilio> Plutao:
[01:06] *** Plutao is now known as Dio
[01:06] <Dio> hehehehehe
[01:06] <Marcilio> Plutao: !
[01:06] <Lindinha> :P

Plutao entra na brincadeira trocando o seu *nick* pelo *nick* do *op* que começou a brincadeira (Plutao

[01:06] <Marcilio> Dio: !
 [01:06] <Stetson> *** Quits: Stetson (Quit: Don't believe in me, I'm a liar)
 [01:06] <Dio> hehehehe
 [01:06] <Stetson> lembra disso?

→ Dio). Marcilio fica confuso e cumprimenta os dois. Stetson (Dio) lembra a *info* do seu personagem e pergunta se alguém lembra disso.

(...)
 [01:07] <Marcilio> Dio: fala raul
 [01:07] <Stetson> eita
 [01:07] <Stetson> raul?
 [01:07] <Dio> Marcilio: bah, eu sou o victor
 [01:07] <Rex_Reflexivo> nem lembrow
 [01:07] <Rex_Reflexivo> isso é passadow
 (...)
 [01:07] <Stetson> eita
 [01:07] <Marcilio> Dio: ahah ahahhahaha

Marcilio continua confuso e chama os nomes pessoais trocados (Raul e Victor) de Stetson (Dio) e Dio (Plutao). Rex lembra que a história de Stetson faz parte do passado do *canal*.

(...)
 [01:07] <Stetson> que lerdo que eu sou
 [01:07] <Stetson> agora que eu vi
 [01:07] <Marcilio> Dio: eu sou o Octacílio
 [01:07] <Stetson> :P

Stetson (Dio) também se confunde com as mudanças.

(...)
 [01:07] <Dio> ahahahahahaha
 [01:07] <Dio> nao
 [01:07] *** Dio is now known as Forward
 [01:08] <Forward> o Octacilio sou eu
 [01:08] <Forward> :P
 [01:08] <Rex_Reflexivo> prazer
 [01:08] <Marcilio> hehehehe
 (...)
 [01:08] <Forward> alias...
 [01:08] <Rex_Reflexivo> eu sou o Celso

Marcilio quer entrar na brincadeira com uma carta de peso – o nome do atual *founder* do *canal* (Octacílio). Mas Dio (Plutao) passa na sua frente e muda o *nick* antes dele (Dio → Forward). Rex se conforma com a brincadeira e se apresenta, dizendo seu nome pessoal (Celso).

[01:08] *** Donut is now known as Redins
 [01:08] <marcilio> hj c ta de xico Plutao?
 [01:08] <Napalm> Forwarrrrrrrrddddd :)
 [01:08] <Redins> :P
 [01:08] *** Stetson is now known as Titomale

Donut, que estava assistindo, começa a participar, chamando para a encenação um

[01:08] <Rex_Reflexivo> Platao de chicowwww
 [01:08] <Forward> eh assim: :P~
 [01:08] <Laine> NOSSSAAAAAAA
 [01:08] <Forward> eheheheheheh
 [01:08] <Titomale> :D
 [01:08] <Laine> q q é isso?!
 [01:08] <Redins> [Forward]: False

personagem antigo da história do *canal* (Donut → Redins) do tempo da fundação. Napalm não percebe a brincadeira e cumprimenta o pretenso *founder* Forward (Plutao). Stetson (Dio) lembra outro fundador do *canal* (Stetson → Titomale). Forward (Plutao) lembra o estilo da escrita do seu personagem.

[01:08] <Titomale> oi
 [01:08] <Titomale> eu sou legal
 (...)
 [01:08] *** Redins is now known as Gautama
 [01:08] <Titomale> querem ser meus amigos

Redins (Donut) lembra outro fundador (Redins → Gautama). Titomale (Dio) lembra o comportamento do seu personagem, que era considerado “o chato”.

[01:09] *** Marcilio is now known as PauloMC
 [01:09] ***Forward is now known as StanceMan
 [01:09] <Titomale> ?
 [01:09] <Titomale> :D

Marcilio entra no jogo puxando outra carta de peso (PauloMC) um dos Fundadores mais prestigiados do *canal*. Forward (Plutao) lembra de outro usuário fundador, ou da geração intermediária (Forward → StanceMan).

[01:09] <StanceMan> ow!
 [01:09] <RicardoF> hehe
 [01:09] <StanceMan> PauloMC eh meu tb
 [01:09] <Napalm> uahhuauhehe

Napalm percebe a brincadeira e diverte-se com ela. Rex dá o nome da

[01:09] <StanceMan> hehehe	brincadeira (troca
[01:09] <Rex_Reflexivo> troca troca heim!	troca). Laine
[01:09] <Lindinha> ;)	percebe a
[01:09] <napalm> :P	brincadeira e logo
[01:09] <PauloMC> jajajajajjjajaaaja	vai dizer que eles
[01:09] <Laine> oia	estão rememorando
[01:09] * StanceMan ladrao de nicks	a história do <i>canal</i> .
[01:09] <Laine> O DJ!!	Já StanceMan
(...)	(Plutao) diz que na
[01:09] <Laine> :PPP	verdade é um
(...)	ladrão de <i>nicks</i> .
[01:09] <Laine> c's tao desenterrando a negada!!	
(...)	StanceMan
[01:09] <StanceMan> ahahahahahaha	(Plutao) pensa em
[01:09] <Rex_Reflexivo> óia	quem será o
(...)	próximo
[01:09] <Titomale> "o chato né?"	personagem que irá
[01:09] <Titomale> auehueahaueah	trazer para a cena
(...)	e, dessa vez, traz
[01:10] <StanceMan> hmmm	uma usuária (June).
[01:10] <StanceMan> xeu ver kem mais	Enquanto isso,
[01:10] <StanceMan> ah...	PauloMC
[01:10] ***PauloMC is now known as Redins	(marcilio) repete
[01:10] ***StanceMan is now known as June	um personagem
[01:10] <June> hi there	(PauloMC →
[01:10] <June> 8:)	Redins) e depois
[01:10] <Titomale> uaehuaeha	repete novamente
[01:10] <June> HAHAHAHA	(Redins → Plutao).
[01:10] *** Redins is now known as Plutao	
(...)	June (Plutao) diz
[01:11] <June> agora fudeu	que agora ficou
[01:11] ahahaha	confuso porque
(...)	Marcilio colocou-o
	na brincadeira.
[01:11] <gautama> essa 6 vaum gostar	Gautama (Donut)
[01:11] *** Gautama is now known as FredSelm	lembra outro
[01:11] <June> manda	fundador muito
[01:11] <June> hmmm	querido no <i>canal</i>
[01:11] <Titomale> hahahahahaha	(Gautama →
[01:11] <June> heheheh	FredSelm).
[01:11] <FredSelm> auhauahauhauhauhuahaahauhau	Titomale (Dio) diz
[01:12] <Titomale> melhor eh essa...eh do tempo	que conseguiu
do onça...	lembrar de um
[01:12] *** June is now known as ViviHemp	personagem ainda

[01:12] *** Titomale is now known as PatriciaJF [01:12] <PatriciaJF> :D [01:12] <ViviHemp> ja ja o bot me kicka (...) [01:12] <FredSelm> nuzza, faz tempo que q eu naum vejo a vivi... [01:12] <PatriciaJF> FredSelm: isso o mundo inteiro acha tb [01:13] <FredSelm> [PatriciaJF]: faz tanto tempo q eu naum te vejo tb [01:13] <ViviHemp> ow...Marcilio... (...) [01:13] <Plutao> q [01:13] <ViviHemp> libera meu nick ae [01:14] *** Plutao is now known as Marcilio [01:14] <Marcilio> :P [01:14] *** ViviHemp is now known as Plutao [01:14] <Plutao> valeu [01:14] *** FredSelm is now known as Dio [01:14] <PatriciaJF> hahahahaah [01:14] <Plutao> manja... [01:14] *** PatriciaJF is now known as SweetDonut [01:14] <SweetDonut> UUUUUU zuei baixo agora [01:14] <Plutao> hahahaha [10:15] *** SeewtDonut is now known as Victor [01:15] <Freezy> hmmm [01:15] <Victor> sorry [01:15] <Victor> :)	mais velho (Titomale → PatriciaJF). June (Plutao) lembra de outra usuária “problemática” (June → ViviHemp) que deve ter figurado na <i>akick list</i> do canal, pois ela (Plutao) solicita que Marcilio (que está de Plutao) tire o banimento do bot. Plutao volta a ser “ele mesmo” (Plutao → Marcilio) e ViviHemp (Plutao) também (ViviHemp → Plutao). FredSelm (Donut) volta para o <i>nick</i> do <i>op</i> que iniciou a brincadeira (FredSelm → Dio). PatriciaJF (Dio) retribui na mesma moeda lembrando a namorada do Donut (PatriciaJF → SweetDonut). Mas logo volta ao seu nome pessoal (SweetDonut → Victor). Freezy, o primeiro <i>founder</i> do canal estava presente nessa ocasião e mostra-se incomodado de lembrar toda essa história.
---	---

ligados

[01:16] <Helio> fui claro?

(Lindinha → UltraLinda). Doom (Marcilio) chama uma usuária contemporânea para a brincadeira (Doom → MWelma).

(...)

[01:17] *** Victor was kicked by Victor (Redins the Fastest)

[01:17] <Helio> HAHAAHAHAHAH

[01:17] *** Victor (Dio@6Rpnie45.zaz.com.br) has joined #coroas

*** Lindinha sets mode: +v Victor

[01:14] <Victor> :D

[01:17] *** Lindinha sets mode: +o Victor

Victor (Dio) se *kicka* para lembrar a info de Redins, um dos Fundadores.

(...)

[01:17] <UltraLinda> [01:16] <|SINESIO|> E aí vamos meter hoje?

[01:17] <Rex_Reflexivo> falowww

[01:17] <UltraLinda> aeuheauhauaheuehuhaeu

(...)

[01:17] <MWelma> uahauahuahauhaua

[01:17] <Helio> puuuutz

[01:18] <Helio> desceram no ultimo

[01:18] <Helio> heheheheh

[01:18] <RicardoF> ahahahah

[01:18] <MWelma> wolloko

UltraLinda (Donut) mostra no *canal* o que recebeu em *pvt* de um usuário que achou que ele (Donut) era mulher, mostrando que a confusão estava geral.

[01:19] *** MWelma is now known as Pluto

[01:19] *** UltraLinda is now known as Donut

[01:19] <Helio> a galera curte meus nicks heim?

[01:19] <Donut> deixa eu parar que taum me confundindo mesmo...

[01:19] >Helio> :P

[01:19] <Helio> hehehehehe

[01:19] <Pluto> auhauahuahaua

(...)

[01:19] *** Helio is now known as Plutao

[01:20] <Plutao> bye there

[01:20] *** Pluto is now known as Marcilio

[01:20] <Plutao> 8:)

[01:20] <Plutao> :P

Os usuários começam a voltar aos seus *nicks* originais e vão parando a brincadeira.

Em resumo, as trocas de *nicks* dos quatro envolvidos foram as seguintes:

Dio → Silvio → Stetson → Titomale → PatriciaJF → SweetDonut → Victor

Donut → Redins → Gautama → FredSelm → Dio → Lindinha → UltraLinda → Donut

Plutao → Dio → Forward → StanceMan → June → ViviHemp → Plutao → RiverWoman →

Plutao → Helio → Plutao

Marcilio → PauloMC → Redins → Plutao → Marcilio → JAMAIGNIFICO_ → Doom →

MWelma → Pluto → Marcilio

É importante observar que algumas trocas referem-se a *ops* e Frequentadores das primeiras gerações, especialmente os Fundadores, como PauloMC, Redins, Gautama, FredSelm, PatriciaJF, talvez June, StanceMan, Helio e Titomale. Enquanto outras se referem a gerações intermediárias como Forward, RiverWoman, MWelma, JAMAIGNIFICO_ e os próprios participantes da brincadeira, ou seja, Donut, Dio (Victor e Silvio), Plutao (Raul e Pluto) e Marcilio. Outras se referem a usuários problemáticos como Stetson e ViviHemp. Freezy, o *Founder* que vai ser “impeachemado” logo adiante, estava nesse dia e reclamou, talvez se sentido incomodado em lembrar toda esta história. O objetivo de colocar este *log* tão longo foi o de mostrar que o exercício de reconstrução histórico não é só meu, aliás, aparece constantemente no *canal*, como é considerado no Capítulo 4.

No **Capítulo 2** sistematizei a categoria “trajetória”, na qual os usuários novatos podem ser pensados como *Visitantes*, que entram em vários *canais* para explorar o ambiente e observar como acontece a interação. Aos poucos, eles começam a participar com regularidade de um *canal*, tornando-se *Frequentadores* e aprendendo as convenções sociais, contando nesse processo

tanto com a atitude irônica como com a ajuda dos usuários experientes. À medida que a *freqüência* torna-se *regular*, é comum que se aproximem mais de alguns usuários do que de outros, integrando-se ou criando pequenos grupos que são denominados por eles de “*panelinhas*”. Nesta fase costumam participar dos *IRContros*. A partir desse momento, os *Freqüentadores* começam a se posicionar politicamente no *canal*, formando agrupamentos. Dependendo da força política do seu agrupamento em relação aos outros, alguns membros tornam-se *operadores*. Mas em outros casos, a *panelinha* migra para os “os canais menores”.

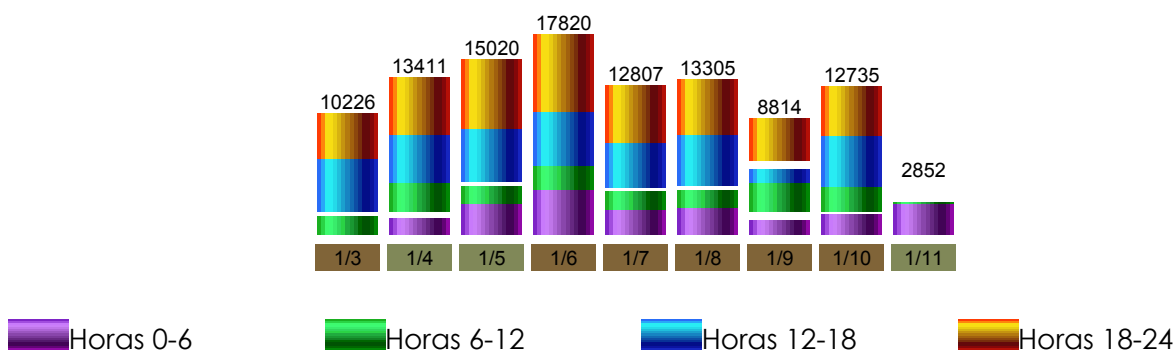
ANEXO VI

Estatísticas do #coroas

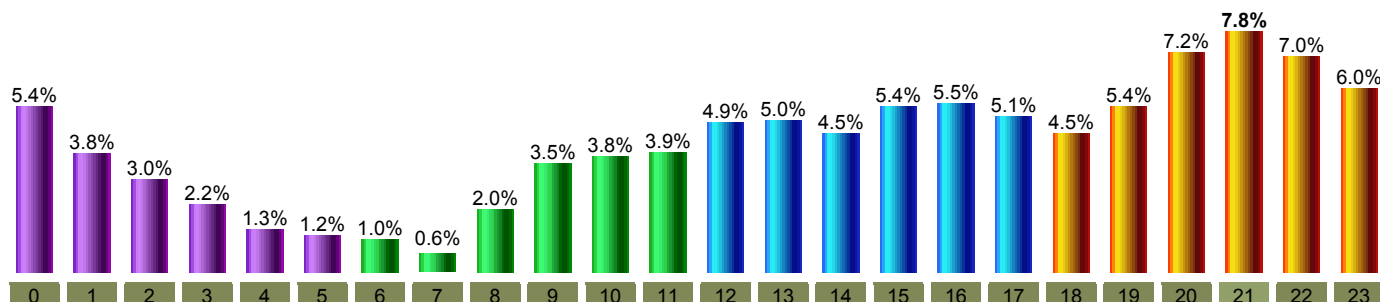
Estatísticas geradas entre Sexta-feira, 1/3/2002 e Sábado, 1/11/2002
Durante este período de 9 dias um total de 1996 pessoas visitaram o canal #coroas



Atividade diária



Olha quando rola mais conversa:



Nicks mais tagarelas:

(Nicks classificados por número de linhas escritas)

	Nick	Número de Linhas	Amostra
1	@mYuDinha	 9776	"eu naum sei nada de cozinha"
2	@Nanda-SP	 5755	"[^AnJA^]: tinha reunião na matriz hj.... saiu cedo"
3	X9_GIRL	 3909	"<> uliman : kkkkkkkkkkkkkkkkkk <>"
4	@Arqueira	 3254	"[madameX] oláaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
5	@Sonho_de_Mel	 3235	".:~::~) :) Patty_Rio^ ~::~)~::~)"
6	@Horrorosa	 2973	"kikiMiami !!"
7	@MeninaCarioca	 2829	"Boa Tarde garoto_35,japones, La_Luna, Luciene41RJ, Marcianita, Mc_Sr_PrEtO..."
8	+mia-rio	 2687	"é bom ser amiga de op por isso"
9	@Rosa_RJ_	 2370	"ž->Darth`Vader<-ž, .**"
10	+DoceNicka	 1800	"pra atura-lo por tanto tempo"
11	@Selena^	 1731	"□□□□□□□□ Olá DoUgLaS_42 □□□□□□□□"
12	+LuamigaRJ	 1582	"em contrapartida tem um FOCUS no canal louco pra virar efeito multiplicador o ..."
13	+Bettyna	 1564	"sem ter com quem falar sabia ?"
14	@vania--	 1531	"bommmmmm diaaaaaaaaaaaaaaaa"
15	+Pecadora	 1487	"€ € € € € Oi Plixo34 € € € € €"
16	+Cristal_SC	 1292	"já Loba40.....:)))))))))"
17	@Manhosa_RJ	 1189	"hauhauhuahuahauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhauha..."
18	+LuanannaCheirosa	 1047	"Cuidado O_BraD_PiTt, não deixa a coisa esquentar muito atrás da moita. Queimada ..."
19	+carolina-	 990	"Bom dia Estrela_RJ !"
20	+executivocharmoso	 985	"eu acho que sei quem é goddess"

21	+metron	882	"«mYuDinha», se tu perguntar mais uma vez... ha"
22	+CANALHA-	877	"já que não o fez na entrada"
23	@ManoW_lcE	869	"[DoceNicka]: o que que eh isso??? q c fez??"
24	+she36	852	"se ele um dia sair.. eu nao sairei jamais"
25	+OfisioterapeutaRJ	736	" X9_GIRL tá bem.. vai dizer que só vê Jornal Nacional, Bóris Casoy, e por aí vai."
26	+Prothon	680	"[Rosa_RJ_] entao nao fica muito no computer nao hein? hehheheh"
27	+Loba40	678	"luluzinhaa olaaaaa"
28	+ReiSol	603	"Loba40 minha linda sai da moita"
29	+madameX	603	"®®®®®HUGS®®®®®> Nanda-SP <®®®®®HUGS®®®®®"
30	+brino	602	"x(, eu to bem tumeim, festejou muito a virada de ano?"

Os que também marcaram presença, mas com menos de 600 linhas:

@Bidu_rj (596)	+O_Nenem_RJ (592)	@kikiMiami (552)	Elisa28 (551)	+UrsinhaPolar (548)	@Rapha_tjf (542)
@Kennia (526)	+Bruxilda (525)	+Kruela (517)	Aposentado`55 (507)	@menina_doce (506)	+Rodrigo_31_RJ (503)
+Goddess- (483)	+Patiff` (470)	+AnGeLiKe (464)	+Vitoria_ (443)	@Banderas (438)	ContraBassMan (433)
+MaLuKiN (428)	+Decidida_ (423)	@Plautus (405)	fofhiz (402)	+Artemys (388)	+Nuknik- (382)
+Espiao-do-Irc (377)	+Beto^RJ (370)	+JackDaniels (355)	+_ANGEL (330)	+AnaluRJ (317)	+Luany__sc (314)
Koelha (314)	+_tabata_ (303)	+VinhoTinto (295)	+BomPapo_ (293)	NoiaGuitar-SP (290)	+Mari---- (285)
+Simpatia_BA (274)	+Guerreira_da_Luz (271)	+Eros-RJ (270)	@Quasimodo (266)	LOBA51-nit (259)	+Bia-27 (257)
KRAPPLIN (256)	+EuMeSma_-_ (256)	Estrela_RJ (255)	clark34 (254)	+^Sandman (250)	Pedro_37_ (249)
DoUgLaS_42 (248)	baby_blue (247)	@^Safirinha (246)	Carola__ (244)	luluzinhaa (235)	+FeLiZa_48 (229)
signore-- (227)	BARNEY`iNsONiA`aNiMaL (225)	+ANAnf (220)	TurboCubeZ (217)	+PatinhaFeia_ (215)	Lacinhos_e_Fricotes (213)

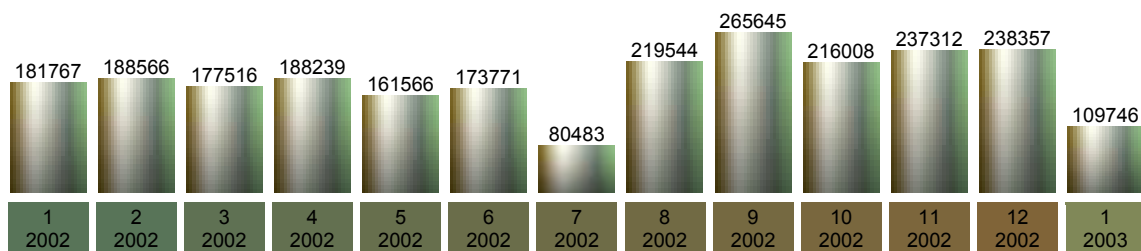
Além dos 1906 nicks que quase nem falaram...

Os tópicos foram mais ou menos assim:

mudado por	Novo tópico
Rosa_RJ_	"«@»O #coroas deseja a todos os amigos, um 2003 com muita harmonia e alegria! Veja agora mesmo ..."
Arqueira	"%%, %, %, %' % O #coroas deseja a todos os amigos, um 2003 com muita harmonia e ..."
Rosa_RJ_	"«{@}» Conheça o pessoal do coroas, veja o nosso mural de fotos em http://www.canal-coroas.kit.net"
Rosa_RJ_	"«{@}» Conheça o pessoal do coroas, veja o nosso mural de fotos em http://www.canal-coroas.kit.net"
Manhosa_RJ	"%% %%% Dia 17/01, sexta-feira, Niver da madameX e da Loba40 no Gastrô, Rua do Ouvidor..."

Mudaram o tópico 21 vezes neste período

Estatística Mensal



*** Total: **2,438,520** lines ***

Top week: 40/2002 (10/7-10/13/2002) - 71281 lines

ANEXO VII

Os emoticons como ferramenta para a socialização.

[] » Abraço	:~ » Babando
(:~... » chorando	X-) » sou tímido
:o » Oh!	(.)(. » tô de olho
(:~) » mergulhador	:~9 » lambendo os beijos
}i{ » borboleta	=^.^= » gatinha
2:-) » topetudo	=:-o » fissurado
:8) » porquinho	\~/\~/ » tintim!
:~) » Cindy Crawford	§:-) » bonitão
(:~ » elefante	:~)x » gravata borboleta
(\$)(\$) » só pensa em dinheiro	9-) » cabelos cacheados
~(:~) » cabelos cacheados	~()> » ratinho
ç*.*) » bonequinha	(.~) » bebezinho
{ } » Abraço Forte	&:-) » Baiana
O:-) » Anjo	:~> » Barbudo
B-) » Batman	:~# » Beijo
:~* » Beijo	:~#) » Bigode
:~{ » Bigode	<:-) » Burro
(:- » Canhoto	(:-) » Careca
< -) » Chinês	:~-(» Chorando
:~o » Gritando	:~o » Wow
:~O » Boca aberta	: X » Boca fechada
:~(=) » Dentes grandes	:~3 » Dentes grandes
:~e » Desapontado	5:-) » Elvis
%+(» Espancado	X-) » Estrábico
:~D » Feliz (gargalhadas)	:~) » Feliz (rindo)
/:-) » Francês (esnobe)	:~)= » Fumante
:~D » Gargalhadas	:~)x » Gravata borboleta
X-(» Morto	:~-, » Lambendo lábio
:~9 » Lambendo lábio	:~P » Língua de fora

:~t » Mal-humorado	!-) » Mensagem de Madrugada
(:-... » Coração partido	:^) » Nariz Quebrado
:~} » Olhar malicioso	?-) » Olho Roxo
;~) » Piscando	:~C » Queixo caído
:~") » Resfriado	:*) » Resfriado
:~) » Sorrindo	) » Sorrir
:~(» Triste	:~/ » Eclético
:~\ » Indeciso	~:- (» Zangado
~:- (» Zangado	:~{ } » Bêbado
: * » Um Beijo	::-) » Usuário de óculos
8-) » Usuário de óculos	d:-) » Boy
...---... » S.O.S.	d;-) » Boy piscando
:~} » Vergonha	>~< » Raivoso
~) » Ficando com sono	~p » Mostrando a língua
:~p » Tirando sarro	:~@ » Divertido
8-O » Oh meu Deus!	:~T » Tentando manter o rosto reto
:~V » Gritando	:~w » Língua presa
~{ » Desapontado	g~) » Óculos pince-nez
:~? » Fumando cachimbo	:~> » Tem um cavanhaque
@:~) » Usando um turbante	=:~) » Punk-rocker
:~[» Vampiro	:~E » Dentada de um vampiro
*<:~) » Papai Noel	(:I » Nerd
P~) » Pirata	:~)-8 » Garota grande
[:~] » Robô ou Frankstein	B:~) » Óculos na cabeça
-O » Em estado de choque	:~D » Estômago alegre
>;~> » Muito indecente	:~c » Infeliz
~O » Bocejando	:~7 » Torto
:~Y » Um quieto ao lado	%~) » Olhou para a tela por 15 horas
:~< » Realmente triste	:~B » Mostrando os dentes

:-& » Língua amarrada	:-> » Um bocado sarcástico
:-I » Indiferente	>:-> » Realmente diabólico
C=-) » Mestre cuca	*:o) » Palhaço
{:-) » Cabelo repartido	8:-) » Garota pequena
(8-o » Bill Gates	:-# » Usando aparelho nos dentes
+O:-) » Papa	P:-) » Franja
=):-)~ » Tio Sam	I » Adormecido
:-" » Fazendo biquinho para beijar	:- » Teve um dia comum ou severo
%-6 » Doido	:- () » Grito de agonia
:-)} » Tem barba	:-X » Grande beijo
:-Q » Um fumante	:-v » Falando
}::- » Demônio	>:-I » Pequeno alienígena verde